シャイニング・フォース
黒き竜の復活　ファイナルコンプリートガイド
GAME BOY ADVANCE
ファミ通責任編集
SHINING FORCE
FINAL COMPLETE GUIDE

シャイニング・フォース
黒き竜の復活 ファイナルコンプリートガイド

PROLOGUE

1000年の昔……
清き心が光と呼ばれ、悪しき心が闇と呼ばれた頃。
生命の秩序を乱す強大な力を持った竜が、平和を破り世界を恐怖に陥れた。
野は焼かれ、山は砕かれ、海は汚された。
悪の心に染まったその竜はダークドラゴンと呼ばれ、大地を破滅に導いていった。
竜は死闘の末に神々の手によって地底深く封印される。
1000年ののちに蘇る、そう言い残して……。

世界は再び平和に満ちた。
封印された黒き竜は次第に人々の記憶から薄れ、よくある建国神話として語られるだけになっていった。

しかしその平穏がついに崩れ去る日が来る。
約束された伝承の復活ではなく、軍事大国の侵攻という、人の業が生み出した悲劇の幕開けである。

豊穣の国ガーディアナ 血に染まる

ルーン大陸最大の国家、ガーディアナ。

肥沃な大地のもたらす恵み、そして盛んな近隣諸国との交易によって栄えており、古い歴史を有することでも知られている。とくに東の岬にひっそり建つ「古の門」は、神話時代の産物として崇められていた。

その遺跡近くの海岸に、ある日瀕死の青年が打ち上げられる。マックスという名前以外いっさいの記憶を失った彼の身の証は、ひと振りのまばゆい大剣のみであった。

優れた剣の腕を見込まれ、マックスは近衛騎士団長バリオスの弟子となる。しかし近衛騎士の誰もが及ばない卓越した剣技をもち、さらに当人が記憶喪失とあっては、人々の話題の的となるのは必至。彼はたちまち羨望と中傷の目にさらされる。王宮で、城下で、とかく注目を浴びつつも、彼は恩師バリオスの期待に応え、そして国王の温かな言葉を拠りどころに修行に励み続けていた。

平和を破る引き金は、東の大国ルーンファウストの侵略であった。長年の不可侵関係で保たれてきた均衡が、突如破られたのだ。人々が抵抗する間もなく町は焼かれ、実りのときを迎えつつあった畑は無惨にも踏みにじられた。

そしてついに玉座が血で染まった。ルーンファウスト軍の精鋭、シルバーナイト隊を率いる男は、「神々の遺産」が王宮にないと知るや、王と騎士団長バリオス、ふたりの命を断ち切っていったのだ。マックスの素性につながる唯一の手がかり、「光の剣」を手にして……。

「神々の遺産」。それはガーディアナ王家が代々守ってきた古の遺産の名であった。その正体が何なのか、王家に連なる人々でさえ知る者はいない。だがそれがルーンファウストの手に渡っても、正しき道に使われようはずがないということは、その手段を選ばぬ手口からもあきらかであった。亡き王と師匠、そして恩義ある人々に報いるため、マックスは親友ロウ、バリオスの娘メイらとともに「神々の遺産」の謎を解明する使命を担う。それは故郷も、友も、家族すらもたない彼にとって、記憶を探す出立でもあった。

「永い永い旅をして来た目だ……。
おそらくこれからもその旅路は果てしない。
だがその先にあなた自身もあるはずです」

MAX
マックス

記憶をなくした孤高の剣士

ガーディアナ王都近郊の海岸に、深手を負って流れ着いた青年。過去の記憶を失っており、騎士団長バリオスの下で剣の指導を受けながら暮らしていた。ルーンファウスト軍を追って「古の門」探索に出たことから「神々の遺産」をめぐる大きな運命に翻弄されてゆくこととなる。

MAY
メイ

誇り高き女性騎士

ガーディアナ近衛騎士団員であり、騎士団長バリオスの娘。女性でありながらも卓越した槍術を誇る。清廉潔白、騎士道を重んじる高貴な精神の持ち主。敬愛する王の御前にふらりと現われるや、瞬く間に王宮中の関心をさらったマックスに、わずかな嫉妬と反感を隠せないでいる。

ROW
ロウ

天真爛漫な修行僧

ガーディアナに流れ着いたマックスの第一発見者で、半ば強引に親交を結ぶ見習い僧侶。マックスが居候する城下の教会にともに暮らしている。興味あることにはとにかく首を突っ込みたがるタイプで、女の子にも目がないという、少々危なっかしい性格だが、僧侶としての将来性は高い。

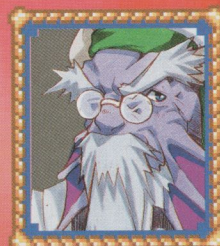
THE KING OF GUARDIANA
ガーディアナ国王

由緒正しき血脈の王

代々ガーディアナを治めてきた現国王。同時に「古の門」の守役でもある。英知に優れ、国民の信頼厚く、また諸国への聞こえも高い。過去を失いながらも懸命に生きるマックスに深い理解を寄せているが、そのため一部の廷臣や騎士たちからは反感を買うことになっている。

BALYOS
バリオス

敏腕の騎士団長

ガーディアナ王家の近衛騎士団長で、国王に絶対の忠誠を誓う騎士の鑑。マックスの剣術の師匠で、彼を国王に引き合わせた人物でもある。国益を第一に考え、必要とあらば王に意見することも辞さないが、その厳格な姿勢こそが、部下や民衆から多くの支持を得る理由となっている。

NOVA
ノーバ

王を補佐する「知恵袋」

ガーディアナ近衛騎士団の筆頭軍師を務める大学者。その頭脳は国の宝とも評される。すでに老年の域に達していると思われるが、その向上心が廃れることはないという。ルーンファウスト軍の侵攻のあと、軍師兼アドバイザー兼金庫番として、マックスたちの旅に同行することとなる。

大国ルーンファウスト
民を捨て災厄となる

周囲を険しい山に囲まれ、風は冷たくやせた土地が多い東の大陸。自治国家が多いこの地で唯一、帝政を布くルーンファウストの城下町は、不測の事態に混乱を極めていた。他国との和平を尊重してきた皇帝が、突如ガーディアナとその周辺国へ大軍を派遣したのだ。

現皇帝ラムラドゥは、即位すると土地の改良と流通網の整理を推し進め、国の経済力を飛躍的に向上させることに成功していた。ルーンファウストが「帝国」と名乗るのに恥じない国力を手にしたのは、ここ十数年のこと。急激な改革を推進する一方、税も徴兵も、およそ国民の負担となることは極力抑える手腕により、ラムラドゥは稀代の名君として知られていた。その賢王の暴挙に、近隣国はもちろん、国民すらもひどく混乱することとなる。

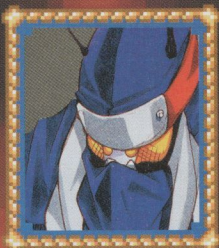
事の発端はほんの1年前。ふらりと現われた謎の男を皇帝が城に迎え入れたことから始まる。妖艶な女魔道士と凄腕の剣士を従えたダークソルと名乗るその男は、巧みな話術でまたたく間に皇帝の心を魅了してしまった。そして王宮での実権を握るや、みずからの目的「神々の遺産」奪取のために、ルーンファウスト全軍を操り始めたのだ。

ガーディアナ陥ちる、の報が届くまでにそう長くはかからなかった。もはやダークソルの甘言に心を奪われない者は、ほんのひと握りしか残っていなかった。そのひとり王女ナーシャは、父の変貌と民の負担に心を痛め、再三に渡り派兵の中止を訴える。だが実の娘の声ですら、ラムラドゥに届くことはなかった。すべての命に語りかける巫女姫という力。それを持つはずの自分にも、もはや父の心は取り戻せない。孤独の淵に立つナーシャは、ダークソルに命を狙われそうになったとき、ついに出奔を決意する。彼女はどこからともなく現われた覆面の戦士・ズイカを従え、ダークソルの放つ刺客を退けながら、西の大陸を目指して歩を進めた。ルーンファウスト軍に蹂躙された人々とともに力を合わせ、ダークソルを駆逐し王を改心させてみせる。たとえそれが姫という身に不釣合いな、血なまぐさい道であっても。

「私はルーンファウストの王女。
たとえ親殺しの汚名を着ることになろうとも、
破滅の道を往くこの国を救います」

NARSHA
ナーシャ

国の落日を憂う巫女姫

ルーンファウスト皇帝ラムラドゥの娘。自然界のあらゆる存在から力を引き出して編むという、非常に珍しい癒しの力を操ることから、巫女姫として崇められている。王族にふさわしい気高い心を持ち、破滅の道を進む父王と国を救うため、協力者を求めて西の大陸に旅立つ。

ZUIKA
ズイカ

寡黙な暗殺者

国を思うナーシャの心に共鳴し、永い眠りから目覚めた昆虫戦士。太古の文明時代に、暗殺を請け負うために生み出されたようだが、本人は多くを語らず真相を知る者もいない。一撃必殺の腕は超一流。ナーシャの守護を唯一の使命として、つねに彼女の影となり寄り添う。

DARK SOL
ダークソル

王をかどわかす謎の魔道士

一切の素性が不明の、白いローブをまとう男。現存しないはずの暗黒魔法を駆使する。軍師として宮廷に入るや、またたく間に中枢を掌握し、実質的なルーンファウストの支配者となった。「神々の遺産」を手に入れるために各地に軍を派遣するが、その目的を知るものはいない。

MICHAELA
ミシャエラ

妖術を操る傾国の美女

ダークソル配下の妖艶な魔女。意のままに人形を操る高度な魔術、妖術を得意とする。任務の遂行よりも私情を優先させる直情型の性格で、その言動にはダークソルですら手を焼くこともある。行動を縛られるのを嫌い、流れの占い師に扮してひとりマックスたちの動向を探っている。

CAIN
カイン

冷酷なシルバーナイト

ダークソルの忠実な部下で、ルーンファウスト軍シルバーナイト隊の隊長を務める男。不気味な鬼面に素顔を隠し、各地で殺戮を繰り返している。ガーディアナ侵攻の際には、みずから国王とバリオスを手にかけた。マックスと少なからぬ因縁があるようだが、本人すら気づいていない。

EMPEROR RAMLADOW
皇帝ラムラドゥ

変わり果てた「賢王」

ダークソルの術によって、人の心を失いつつある皇帝。武術、魔術をともにたしなみ、かつてはその腕で国中を沸かせたというが、現在ではその面影は見られない。国民の不信と反発を省みず、忠実な部下たちをつぎつぎに退けて恐怖政治を行なっている。

破滅を憂う人々
光の軍勢のもとに集う

「神々の遺産」を追い求めるルーンファウスト軍は、手段を選ばなかった。遺産にまつわる伝承を持つ国はもちろん、その進軍を妨げる町や村がつぎつぎと滅ぼされた。ルーンファウスト軍のあとには、屍の山が累々と築かれていく。多くの種族の血がまたたく間に失われ、そして絶望という文字だけが残る。無抵抗の命ですら容赦なく奪われていくそのさまは、もはや殺戮そのものが目的であるかのように見えた。

ダークソルとカインの暴挙を止め、彼らよりもさきに遺産を手にすべきはずのマックスたちであったが、はやる気持ちとは裏腹に、つねに彼らの残した惨劇の跡をたどっていくこととなる。行く先々に満ちる、ルーンファウストへの恨みとマックスたちへの期待。人々は次第にマックスのもとへ集い、ひとつの希望を作り上げていった。マックス率いる反ルーンファウストの組織は、古の伝承になぞらえ、闇に象徴される悪を討つ光たる正義の軍勢「シャイニング・フォース」の名を冠せられることになる。そこには、祖を神話の時代まで遡る神竜、天翔ける鳥人、森を愛でる獣人など、本来人間と親交を持たなかった者たちまでもが、ルーンファウストから平和と尊厳と穏やかな暮らしを取り返すために集まったのである。

荒れに荒れる世界の行く末を、時空の狭間からながめる男がいた。第三者にはキョウカQと名乗ることにしているが、そもそも彼が他者と交わることなど絶えて久しい。さまざまな種族が生きる世界にあって、どこにも位置づけられない異形のヒト。何者にも縛られず、ただただ興味のおもむくままにこの世を渡り歩いている謎の男。

彼はマックスを知っていた。日一日と勢力を大きくしながら、闇の勢力に対抗する光の軍勢を率いる指導者を。彼はナーシャを知っていた。ダークソルの放つ追っ手と剣を交えながらも、いまだに東の大陸の脱出すらかなわず、慣れない戦いと過酷な道のりに疲労の色を濃くする気丈な姫を。

ゆえに彼はふたりを引き合わせる。世界が翻弄される大きな禍を消し去ることができるのは、このふたりをおいてほかにいないと、その奇怪な瞳は見通していた。

「この時代はゆがみすぎてしまいましたよ。
ええ、私が見てもわかるほどにね。
これを正しく導くのは、ほかでもないあなたたちです」

KYOUKA Q

キョウカQ

神出鬼没の奇怪な男

旅を続けるナーシャを導くとともに、マックスの前にも現われ、謎の言葉を授ける。空間をゆがめる不可思議な力を扱うが、なんのために手助けするのか、飄々とした態度からは多くは読み取れない。不思議な力を秘めた「カード」を自在に操り、シャイニング・フォースの一員として戦う。

OTRANTO
オトラント

遺産を守る大魔道士

知識と魔道の国マナリナの長を務める大魔道士。「神々の遺産」の片鱗であるとされる、「記憶の泉」を守っている。また断片的でありながらも遺産について知る女性。泉の精に感応したマックスの使命を感じ取り、彼の一団に「光の軍勢（シャイニング・フォース）」の名を与える。

COLON
コロン

遊牧国家の若き長

豊かな大地を求めて移動する、遊牧国家パオの族長。先見の明がある指導者であると同時に、国の主産物であり守り神でもある動物・パオパブの心を読む予言者でもある。ルーンファウストの偉大な将軍・エリオット公との親交が深く、彼とマックスと公との対立に心を痛めている。

KARIN
カリン

竜を見守る「お母さん」

竜が棲む霊峰ドラゴニアの裾野にある、ルドル村を取りまとめる少女。幼い子の親代わりも務めるなど責任感も強い。神竜の絶滅によってドラゴンの「竜を崇める村」としての意味が失われ、大人が村を捨てたあとも、ただ1匹残った子竜・バリュウを保護するために土地を守っている。

COLLIN
コリン

純真無垢な探求者

ルドル村に住むカリンの妹。幼いながらも古今東西のさまざまな事柄に関する知識を持ち、一度読んだ書物はすべて暗誦できるという、驚異的な頭脳の持ち主。「神々の遺産」にも大いに興味を示しており、マックスに協力し、ともに遺産の謎を解くことを提案する。

THE SPRITE OF FOUNTAIN
泉の精

マックスを導く声の主

世界各地に点在する古の遺産「記憶の泉」に現われる謎の存在。資格のある者しか接触することができないとされており、マックスにさまざまな助言を授けること、またその諭すような語り口から、彼の過去につながる何らかの事情を知っていると見受けられる。

CONTENTS

基礎知識

極めの道も基本が大事。物語の流れやユニットデータの見方など、まずは本作のプレイに欠かせない基本的な知識を確認したい。

ゲームの流れと概要

本作は物語の流れを追うシナリオパートと、敵対する勢力との戦闘パート、このふたつの要素で構成されている。シナリオパートではエリアマップ内を移動して冒険のヒントを得たり、パーティの状態を整えて戦いに備える。戦闘パートでは勝利条件の達成を目指し、味方ユニットの持つさまざまな能力を駆使して戦いを進めることとなる。条件を達成して戦闘パートが終了するとシナリオクリアとなり、つぎのシナリオへと移行するという流れだ。

このシナリオがいくつかまとまって、8章立てのストーリーとなっている。ひとつの戦闘パートが終了するまでは、戦闘中に退却することで同じ戦闘マップに何度も出入りできるが、一度勝利条件を満たしてしまうと、その場所での戦闘は二度と発生しなくなる。また章が進行すると、以前の章で立ち寄った場所に戻ることはできなくなるので注意したい。なお第4章までは、マックスとナーシャ、ふたりの主人公の視点で物語を進めていく。

←戦闘パートを終了させると、新たな冒険の道が拓かれる。

ゲームの基本的な流れ

町の探索（タウンマップ）
↓
戦闘（戦闘マップ）
↓
勝利条件のクリア
↓
シナリオクリア、つぎの目的地へ

戦闘マップの種類

戦闘が発生するマップは、大きく3種類に区別することができる。もっとも多いのがエリアマップ自体が戦闘マップになるタイプで、町から町への移動時に戦闘が発生することが多い。またこのタイプには、山や森など、さまざまな地形があり、移動や攻撃に制約がつくこともある。町の中での戦闘では、タウンマップがそのまま戦場に。起伏が少なく、比較的戦いやすい。また建物や洞窟の内部など、通常の移動エリア以外が戦闘マップとなる場合は、高低差を含んだ複雑な状態となっていることが多く、高い戦略性が求められる。

戦闘が発生するフィールド

ワールドマップ
山や森などさまざまな地形が混在。ユニットの移動・攻撃の特性を見極めて戦いを進めることが重要。

タウンマップ
地形は平坦で広さもない。移動は楽だがそのぶん敵からも狙われやすく、戦いには慎重さが求められる。

ダンジョン
狭い通路やはしご、極端に広い戦闘エリアなど、勝敗を左右する要素が多い。難易度は少々高めとなる。

移動時のコマンド

タウンマップやワールドマップ上の移動時に使えるコマンドは、以下の4種類。STARTボタンかLボタンでコマンドを呼び出すことができる。とくに「どうぐ・そうび」によるアイテムの整理は移動時にしかできないので、こまめに確認するクセをつけておくこと。

←コマンド呼び出し時には、画面右上で所持金貨数も確認可能。

ぶたいひょう

パーティメンバーの各種ステータスや装備品、使える魔法などが確認できる。仲間が増えたら一度はチェックしておきたい。詳しい内容についてはP020を参照のこと。

カード

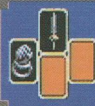
所持カードについて、それぞれの効果とグラフィックを確認できる。カードの使用方法などの詳しい内容についてはP036以降を参照。

コンフィグ

画面のウインドウカラーや明るさ、文字の表示速度など、ゲームを快適にプレイするための環境を調節することができる。

どうぐ・そうび

各ユニット個別の装備や持ち物、ストック用の「アイテムボックス」内を整理する。戦闘中はアイテムボックス内のものを使用することはできないので、あらかじめ武器と装飾品は「そうびひん」スロットに、使用するアイテムは「もちもの」にセットしておこう。任意のアイテムを選ぶと、それぞれ「つかう」「わたす」「はずす」「すてる」の操作ができる。また装備は「そうびひん」の空きスロットにカーソルを合わせて、そのユニットが装備可能なアイテム一覧からセットするしくみとなっている。

アイテムの装備

■そうびひん

武器と装飾品をセットする。武器はひとり1種類のみ、装飾品は最大4つまでで、同じものを複数持つことも可能。

■もちもの

「やくそう」などの消費アイテムや、特殊効果のある武器など、戦闘中に使用するアイテムをセットする。

TOPICS 便利なダッシュ機能

一刻も早く目的地にたどり着きたいときに、移動スピードの遅さにもどかしさを感じることはないだろうか。じつはタウンマップやエリアマップ上を移動するときにBボタンを押しておくと、ダッシュ移動が可能になるのだ。これなら町の探索も2倍速で進めることができる。

←長距離を移動するワールドマップ上ではとくに重宝する。

町の探索

町の探索、とりわけ初めて訪れる場所をすみずみまで見て回ることは、ストーリー進行のため以外にも、さまざまなメリットがある。町はパーティにとって冒険の拠点となる場所。住民と会話をしたり施設を利用したりするだけでなく、建物の裏や塀の向こうなど、見落としがちな場所もチェックしておこう。思いがけない情報や物資が得られることがある。

←宝箱には貴重なアイテムが。残さず入手しておこう。

情報収集

新しく訪れた場所でもっとも重要なのが、物語の進行に関わる情報を集めること。町には多くの人々がいるので、まずはひとりひとりと話をして、情報を集めておこう。なかでも重要なのが、その町を代表する人物との会話。ストーリーの謎を解く興味深い話が聞ける場合もあれば、会話自体がカギとなり、つぎの冒険の足がかりとなることもある。なお戦闘マップで勝利し、ひとつのシナリオをクリアすると、会話の内容が大きく変わる場合もあるという点にも注意。一刻も早くつぎの町へと先に進むことばかりに気を取られていては、足元にある大事な手がかりを見落としかねない。はやる気持ちをおさえて、じっくりと耳を傾けておこう。

←指導者クラスの人物との会話は欠かさないように。

←ひとつの会話がきっかけとなって道が拓けることもある。

施設の利用

冒険を支える各種施設が利用できるのも、町にいるときならではの利点。待ち受ける戦闘に備えるために、万全の体勢を整えておきたい。ほとんどの町には「教会」「本陣」「武器屋」「道具屋」があり、それぞれ独自のサービスを受けられる。教会と本陣はどの町でも同じだが、武器屋・道具屋に関しては、場所によって品ぞろえが異なる場合がある。なお、本作ではある程度物語が進むごとに、以前の町に戻れなくなってしまうため、あとになって「あの指輪を買っておけば……」などと思っても取り返しがつかない。商品を購入するかどうか、そのつどしっかりと取捨選択しておこう。各施設の詳細については、P016以降を参照のこと。

←各施設には看板が出ている。教会は十字架マークが目印。

←武器屋と道具屋は併設されていることが多く探しやすい。

仲間を見つける

冒険のなかで仲間を見つけてパーティに加えてゆくことは、戦力アップのために欠かせない要素。味方となるキャラクターは各地の町を中心にさまざまな場所でマックスを待っているので、ぜひとも捜し出して、ひとりでも多くのメンバーを増やしていきたい。

←マックスのもとには旅の目的に共鳴した仲間が集まる。

仲間を増やすには

仲間になるキャラクターは総勢30人を超えるが、そのうちの半数が物語の進行に沿って自動的にパーティに加わることになる。だがすべての味方ユニットはみな異なる能力を持つため、戦闘のバリエーションを広げるなら、ひとりでも多くのメンバーが欲しいところだ。とくに仲間になるまでに手順が必要なユニットほど、突出した能力を持っていることが多い。そこで町やダンジョンで仲間に加わる可能性のあるキャラクターを見かけたら、とにかく話しかけ、徹底的にアプローチしていこう。はじめて出会ったときにはヒントをくれるだけに終わっても、のちにシナリオをクリアしたり条件を満たすことで、ともに戦えるようになるはずだ。

←いわくありげなキャラクターとは何度も会ってみよう。

←特定のアイテムを持っていないと仲間にならない場合も。

仲間が増えるおもなパターン

自動加入	物語が進むに従って自動的に加わるタイプで、とくにこちらから働きかける必要はない。序盤のロウやタオ、メイなどを始めとする、多くのキャラクターがこれに当たる。
会話	あるタイミングで会話することで仲間になるタイプ。一度話してもパーティに加わらない場合は、ひとつのシナリオをクリアしてから試してみよう。ゴートやアーサーなど。
イベント	一定のイベントをこなすことで初めて仲間になる条件を満たせるタイプ。特定のアイテムを入手したり、複数の町で出会うなどの必要がある。ドミンゴやコーキチが相当する。

TOPICS ときには後戻りも

物語の進行によって行動できる範囲が限られる本作だが、時期によっては複数の町を行き来できるときがある。そのような場合はシナリオ進行はちょっとあと回しにして、手前の町まで引き返してみよう。特殊なタイミングでしか発生しないイベントにお目にかかれることがあるのだ。

←謎の生物ヨーグルトの怪しい行動があきらかに……？

町の施設

　各地の町に設けられた施設は、冒険を進めるうえで不可欠。それぞれの場所でできる内容をおさえておいて、有効に利用しよう。なお戦闘中に受けた戦闘不能や呪いの効果以外のダメージは、戦闘終了か戦闘から離脱することによって完全に回復する。

←町ではそれぞれの施設の場所をきちんと把握しておこう。

教会

　町を訪れたら真っさきに立ち寄りたい教会。長い冒険ではもっとも利用することになるだろう。神父に話しかけることで、データのセーブや戦闘不能となったユニットの復活、呪われたユニットの清め、上級職への転職という4種類のサービスを受けることができる。

←教会はパーティにとっての命綱。最大限に活用したい。

きろく

プレイデータをセーブする。まさかのときにやり直しができるよう、とくに戦闘に向かうまえなどにはこまめに記録しておこう。

きよめ

呪われたアイテムを装備し、汚れてしまった身を清める。呪われたアイテムは一度装備すると自分で外すことができないうえに、そのままでは戦闘中攻撃するたびにダメージを受けてしまう。なるべく早く解呪してもらおう。費用はアイテムの数に関わらず一律金貨20枚。

←呪いのダメージはけっこう大きくリスクが高い。

ふっかつ

HPが0になり、戦闘不能となってしまった仲間を復活させる。必要な費用は復活させるユニットのレベルによって異なり、おおむねレベル×40程度の金貨が必要。戦闘不能からの復活は魔法やアイテムで行なうことはほとんどできないため、教会を利用するしかない。

←レベルにもよるが、序盤ではかなり手痛い出費に。

てんしょく

上級職に転職する。一部のユニットを除き、レベル10以上になればほとんどのユニットが転職可能。詳しくはP026以降を参照のこと。

本陣

本陣はパーティが待機している場所で、すべての町に設けられているほか、戦場近くに設置されていることもある。ここでは部隊の編成や手持ちの金貨の管理など部隊全体の調整を行なえる。以下の本陣用のコマンドは、軍師ノーバに話しかけることで実行可能だ。

←青い輝石のついた盾マークが本陣の目印となっている。

ぶたいひょう

全ユニットのステータスや装備が確認できる。通常のコマンド「ぶたいひょう」と同じ。編成を組むときの参考にしよう。各パラメータの詳しい内容についてはP020以降を参照。

バンク

所持金貨を預けたり、また引き出したりできる。戦闘でマックスが倒されると敗北となり、手持ちの金貨が半分になってしまうので、必要のない分は預けるクセをつけておくのが安全。預け入れ・引き出しともに、金貨1枚から扱ってもらえるので、たいへん利用しやすい。

←預け入れの確認に「いいえ」と答えれば引き出せる。

へんせい

戦闘に出撃するメンバーを編成する。一度に戦闘に参加できるのは12人までなので、仲間がそれ以上になったら調整しておこう。名前に○印がついているユニットが、その時点で編成に組み込まれているメンバーだ。なお編成は戦闘開始時にも行なうことができる。

←特定ユニットを鍛える場合、少数での編成も可能。

じょげん

つぎに控えている戦いについて、ノーバのありがたい助言が聞ける。マップの特徴やオススメの編成など役立つヒントがもらえるので、戦いに向かうまえには必ず確認しておこう。

TOPICS　意外な素顔が見られるかも？

本陣に控えている仲間たちは、自分が参加した戦闘回数が増えるにしたがって、さまざまな話を語ってくれる。「シャイニング・フォース」に加わるまえの身の上話や密かにたしなむ趣味など、内容はかなりバラエティーに富んでいて聞きごたえたっぷり。ぜひとも全員の裏話を聞いてみよう。

←戦闘時の様子からは思いもつかない意外な話が聞ける。

武器屋・道具屋

武器を扱う武器屋、消費アイテムと装飾品を扱う道具屋は、町によって品ぞろえが大幅に異なる。基本的には物語の進行にあわせて、より優れた性能の商品が手に入るが、特定の町でしか購入できないものもたくさんあるので、よく吟味して買いそろえておきたい。

←ステータス調整用の指輪は終盤まで使えるのでぜひ購入を。

かう

各種アイテムを購入する。道具屋ではHPを回復する「やくそう」や「かいふくのみ」、毒を中和する「どくけしそう」など、終盤までお世話になる消費アイテムや、戦闘離脱用の「てんしのはね」が購入できる。また「まもりのゆびわ」を始めとする、装備用の装飾品もここで購入可能。武器屋はその名のとおり武器を専門に扱う店で、さまざまな武器がそろう。

←まとめ買いも可能。「やくそう」などは多めに買おう。

ほりだしもの

ランダムで登場する貴重な掘り出し物を購入する。掘り出し物の品ぞろえはすべての町の武器屋と道具屋で共通で、シナリオの進行によって登場する商品が変化する。掘り出し物でしか入手できない珍しいアイテムや、クリアボーナス（P030）になっている強力な武器なども登場するので、シナリオが進んだら一度はのぞいておこう。詳しくはつぎのページを参照。

←通常の品物よりハイレベルなものが出ることも。

うる

手持ちのアイテムを売却する。買取価格は購入価格の半額で、シナリオ進行に関するアイテム以外は基本的にすべて売却可能。なお宝箱から入手したものや、特殊効果を持つアイテムを売った場合、店主から「めずらしいもの」だと言われることがある。この「めずらしいもの」に限っては、売却以降に掘り出し物として陳列されるので、再購入も可能だ。

←貴重品はなるべく売らずに手元に置いておきたい。

しゅうり

戦闘中に道具として使用できるアイテムは、まれに壊れてしまうことがある。そのアイテムを修理し、再び使用できるようにするサービスで、費用は売値の1/4程度。壊れたアイテムを修理しないでそのまま使用すると、つぎに使ったときに消滅してしまい、修理することもできなくなる。貴重なアイテムを失わないように、壊れたらきちんと修理に出そう。

←「ひび」「くもり」などのメッセージは壊れた証拠。

TOPICS
掘り出し物について

掘り出し物の発生と変化

掘り出し物は、条件を満たしたうえで各地の武器屋か道具屋に話しかけると、一定の確率で出現する(下記参照)。よって一回で商品が店頭に並ばない場合でも、一度会話を終了してから繰り返し話しかければ、いつかは出現する。また下の表内で出現条件に「いずれかの町の店」とある場合は、ひとつの町で買い逃しても、別の場所で購入可能だ。なお掘り出し物の品ぞろえはすべての店で共通となるので、一度登場させてしまえば、たとえ章をまたいでも、いつでも購入することができる。

←繰り返し話しかけて貴重な武器が出るまでねばろう。

陳列商品の変化

掘り出し物として陳列されるのは合計6種類までで、商品欄がすべてうまった状態で新たに掘り出し物が発生した場合、いちばん古い商品と入れ替わるしくみとなっている。新商品が入荷した場合はもちろん、自分で売却した貴重なアイテムも掘り出し物として扱われるので、あまりひんぱんに商品が入れ替わると、買うつもりだったものがいつの間にか消えていたということになりかねない。とくにリングは売却するとすべて掘り出し物になるため、これらを売り始めると商品の回転が一気に早くなる。貴重な品を買い逃さないよう、商品の動きをこまめにチェックしておこう。

←本命が消えないよう商品欄には空きを作っておきたい。

←うっかり手放した貴重品も、買い戻すことができる。

掘り出し物発生条件

アイテム名	時期	条件	確率
にんぎょうぎらい	1章	いずれかの町の店で会話	5%
イナズマ	1章	アルタローンの店で会話	40%
ヤマツナミ	2章	いずれかの町の店で会話	5%
しかばねよねむれ	2章	地下洞窟での戦闘終了後、リンドリンドの店で会話	20%
マーマンバスター	3章	バストークの店で会話	10%
デュエリスト	3章	採石場での戦闘終了後、バストークの店で会話	60%
みきりのゆびわ	4章	いずれかの町の店で会話	10%
エルフスレイヤー	4章	エリオット戦終了後、パオの店で会話	50%
ソウルバスター	4章	ガンツが仲間になったあと、パオの店で会話	100%
オーガスレイヤー	5章	ワーラルの店で会話	10%
スナイパーリング	6章	ルドル村の店で会話	20%
アバレダイコ	6章	ライルが仲間になったあと、ルドル村の店で会話	100%
カウンターリング	7章	プロンプトの店で会話	10%
ホーリーリング	8章	ルーンファウストの店で会話	30%

ユニットのステータス

コマンド「ぶたいひょう」で確認できるステータスは、ユニットの強さを示す目安のひとつ。HPやMP、攻撃力などのパラメータや、戦闘における勝利数などが確認できる。編成を組む場合には、これらを参考にしてメンバーを選択するといい。なお、ほとんどのパラメータはレベルアップによって成長していく。

←ステータスは戦闘中でもつねに確認することができる。

ステータス一覧

部隊表では、複数名のユニットのステータス一覧が確認できる。十字ボタンの左右でページの切り替えができ、1ページ目にレベルやHP、MPなどの基本的なパラメータ、2ページ目に攻撃力や防御力など戦闘能力に関わるパラメータ、そして3ページ目に戦闘に参加し勝利した回数や、撃破した敵ユニットの数、戦闘不能となった回数など、各ユニットの戦歴に関わる内容が表示される。ユニット同士の強さを比較するなら、この一覧で確認するとわかりやすい。

詳細ステータス

ステータス一覧で個別のユニットを選択すると、さらに細かい情報がチェックできる。詳細ステータスでは各種パラメータのほか、魔法に対する抵抗値や反撃能力の有無など、一覧には表示されない細かい各種ステータス、その時点で使用できる魔法とそのレベルなどが確認可能。またレベルアップによって上昇するパラメータについては、どのような伸び方をするのかを表わした成長グラフも表示される。ユニットそれぞれの個性を把握するために活用したい。

① なまえ

ユニットの名前

② LV

ユニットのレベル

③ しょくぎょう

ユニットの就いている職業名

④ はんげきかのう

敵の物理攻撃に対して反撃できるユニットは、「はんげきかのう」の表示がされる

⑤ HP

体力。ダメージを受けると減少し、0になると戦闘不能となる

⑥ MP

魔法力。魔法を使う際に消費する。魔法を使えないユニットのMPはつねに0

⑦ EXP（EX）

現レベルで獲得した経験値。100になるとレベルが上がり、再び0からカウントされる

⑧ まほうていこう

魔法に対する抵抗力。数字が大きいほど魔法攻撃のダメージを減らすことができる

⑨ こうげき力（AT）

物理攻撃によるダメージ量を左右する。数値が高いほど、与えるダメージも大きくなる

⑩ ぼうぎょ力（DF）

物理攻撃への耐性。数値が高いほど、敵から受ける物理ダメージを減らすことができる

⑪ すばやさ（AG）

戦闘中に行動できる順番を左右する。数値が高いほど、戦闘での行動順が早くなる

⑫ いどう力（MV）

移動できる範囲を表わし、通常は移動力と同じ分のマスを移動できる。レベルアップでは上昇しない

⑬ まほう

使用できる魔法とそのレベル

⑭ そうびひん

装備しているアイテム

⑮ もちもの

身につけているアイテム

⑯ せいちょうグラフ

6種類のパラメータについて、レベル20までの上昇の傾向を示している

- レベルアップに従ってバランスよく上昇
- レベル10程度までに急激に成長する早熟型
- レベル10から15あたりの伸びがもっとも大きい
- レベル15以降から急激に成長する、大器晩成型
- 該当するパラメータは一切成長しない

⑰ しょうりすう

戦闘に参加し、パーティが勝利した回数

⑱ げきはすう

戦闘で倒した敵ユニットの数

⑲ はいぼくすう

戦闘で戦闘不能となり、倒された回数

職業

すべてのユニットはなんらかの職業に就いており、職業によって戦闘時の移動タイプやパラメータにちがいがある。編成を組むときにはまず職業ごとの特徴からある程度の振り分けを行ない、そのうえで各ユニットの能力差を考慮する、というのがベストの方法だ。各職業の特徴はしっかりとおさえておきたい。ここではすべての基本職と、対応する転職後の上級職（P026）をあわせて紹介している。どちらも能力的な傾向にちがいはないので、上級職はユニット強化のひとつの目安と考えよう。なお職業はユニットごとに完全に固定で、転職では必ず対応する上級職に就くことになる。

←職業によって装備できる武器などにちがいがある。

←編成を組むときは職業を基準に選択すると効率がいい。

けんし／えいゆう

マックス専用の職業。攻撃力に優れており、また物理攻撃・魔法攻撃どちらへの耐性も高い万能タイプ。つねに前線で戦う彼にふさわしい。若干低いすばやさを装備品や魔法で補えばさらに活躍が望める。転職後はMPが増加し、魔法攻撃ユニットとしても高い能力を発揮する。

きし／パラディン

高い機動力を誇る物理攻撃タイプの職業。近接攻撃用のランスと間接攻撃用のスピアという2種類の槍を装備できる。ケン、メイ、アーサー、ペイル、バンガード、アーネストの6人が相当する。

せんし／ませんし

ラグとゴートのふたりが就く職業。HPや攻撃力、防御力が高く、物理攻撃に特化したタイプ。魔法のダメージには滅法弱く、素早さも低いのが玉にキズ。盾役とするなら弱点強化が必要。

アーチャー／ボウマスター

全武器中でもっとも射程が長い弓矢が装備できる。パラメータは平均的だが、素早さの伸びが極端に高い。また移動力もそこそこあり扱いやすい。ハンス、ディアーネのふたりが相当。

シャーマン／セイント

回復・サポート魔法を得意とする、ナーシャ専用の職業。一見非力なようだが、各種パラメータの伸びが非常にいい。とくに低レベル時の成長率はマックス以上で、前線での戦闘にも十分耐える。また魔法抵抗が驚異的に伸びるため、強力な魔法を使う敵のオトリとしても役に立つ。

そうりょ／だいそうじょう

回復魔法のエキスパートで、ロウ、チップ、トーラスの3人が相当。装備できる杖に優秀なものが多いので、サポート役だけでなく攻撃要員としても活躍できる。ただ移動力の低さが難点。

モンク／マスターモンク

ゴング専用の職業。肉弾戦を得意とするかたわら、ヒールを始めとする回復魔法も操る。物理攻撃タイプの職業でありながら、自身が魔法を使えるために魔法抵抗も備える特殊な職業だ。

まどうし／だいまどう

強力な攻撃魔法の使い手で魔法抵抗も非常に高い。ただHPや防御力の低さは致命的で、敵からの標的にもされやすい。つねに盾ユニットとともに行動させよう。タオ、アンリ、アレフの3人。

ワーウルフ／ウルフバロン

獣人ザッパの専用職。素早さと攻撃力に優れている。職業の特性として森や茂みでも移動力が落ちないため、パーティの足並が乱れるそれらの場所では、斥候役として大いに活躍する。

ウイングナイト／スカイロード

コーキチ専用の職業で、機械の翼を背負った後づけの飛行ユニット。騎士と同じくランスやスピアが装備できるので、上空からの距離を取った攻撃という、敵の接近を許さない戦いができる。

ちょうじん／バードラー

バルバロイとアモン、ふたりの鳥人専用職。飛行タイプなので地形の影響を受けないのが最大の魅力。剣を装備できるため攻撃力にも期待できる。低めの防御力も転職である程度強化できる。

アサシン／キラーマシーン

すばやい身のこなしと攻撃力が特徴。「暗殺者」の名にあるように、ほかのユニットに比べて反撃能力に優れている。上級職になってから本領を発揮するタイプ。ズイカ専用の職業。

カードつかい

キョウカQ専用の職業で上級職はない。特殊コマンド「カード」を使用でき、各種能力の伸びもなかなかのもの。ただカードの使用では経験値が入りにくく、レベルが上げにくい。

さむらい／ソードマスター

さすらいの侍、ムサシが就ける職業。高い確率で必殺の一撃を繰り出す刀「きくいちもんじ」を持つ。すばやさの伸びがたいへん高いが、転職後はどのパラメータも晩成型の伸びとなる。

ヨーグルト

謎の生物ヨーグルト。どんなに戦ってもレベルが上がらず、移動力以外のパラメータはすべて1のまま。もちろん敵を含む全職業中で最弱。リングを装備したりすれば、多少パラメータを上昇できるが……その存在意義が問われている。

スチームナイト／スチームバロン

蒸気機関の鎧をまとった、ガンツ専用の職業。パーティの壁となるにふさわしい、驚異的な防御力を誇る。移動力の低さがネックとなるので、魔法や装備によるサポートは不可欠。

アサルトナイト／バスターナイト

騎士の機動性を持ち、アーチャーの装備で戦うという、両者のいいとこを取った非常に使いやすい職業。レベルが上がるほど能力の伸びがよくなる。ライルのみが相当する。

ドラゴン／ドラゴンロード

神竜バリュウの専用職業。高い攻撃力とHPを持つ、飛行系の物理攻撃タイプ。加入時期が遅いため、メインユニットとのレベル差が大きいのが難点。転職後は攻撃力が飛躍的に伸びる。

きかいへい／きしん

古の機械兵アダムの専用職業。魔法を使えない職業でありながら魔法抵抗を備えており、全体的に高い能力値を誇る。武器の装備はできないが攻撃力も高く、パーティの先頭を任せられる。

まほうせいぶつ

ドミンゴの専用職業。浮遊移動するタイプで、飛行系ユニットのなかでは唯一魔法攻撃が可能。魔法抵抗や防御力、HPなどが上がりやすいのも特徴だ。オトリとして最適なユニット。

シノビ／スーパーシノビ

優れた隠密に与えられる職業でハンゾウ専用。相手を一撃のもとにしとめる「ひっさつのつるぎ」を愛用する。サポート系の魔法も使いこなすが魔法抵抗は一切増えないので魔法攻撃に注意。

成長グラフ

成長グラフはそのユニットのパラメータの成長傾向を示したもの。各ユニットはさまざまなパラメータをもっている（P021）が、成長するのはこの中のHPとMP、攻撃力と防御力、素早さと魔法抵抗の6項目のみだ。また同じユニットでもパラメータごとに成長グラフが異なるので注意したい。たとえばマックスの場合、攻撃力や防御力などほとんどのパラメータは早熟タイプだが、HPは平均タイプ、MPは晩成タイプとなっている。これは後述する上級職への転職（P026）にも関連しているため、各ユニットの成長パターンを把握し、バランスの取れた戦力を保っていこう。

←6つのパラメータに対する成長グラフはユニットの個性。

←新規加入ユニットは、まず今後の伸びをチェックしよう。

職業との関連

魔術にたけた魔道士や僧侶は、MPや魔法抵抗の伸びが早熟タイプといったように、成長グラフの傾向はおおむね職業ごとに似通っている。これはラグやガンツなど戦士系職業のユニットでは、攻撃力や防御力など得意分野のパラメータが早熟タイプであることからもうかがえる。ただし、同じ騎士でもアーサーのようにすべてのパラメータが晩成タイプというユニットがいるなど、職業が同じでも必ずしも成長グラフも同じというわけではない。同じ職業のユニットでも個々のパラメータの成長グラフをよく確認し、パーティ全体のバランスを保っていくことが重要だ。

←魔道士系はMPが早熟など、得意分野とも関わっている。

←同じ職業であってもユニットごとに特徴は異なる。

成長タイプ別の強化

戦闘の際は成長タイプにあわせたパラメータの強化が重要。全体的に早熟タイプなら、攻撃力や移動力を中心に強化してレベルアップの機会を増やし、一気に育ててしまう。また晩成タイプのユニットなら、ある程度のレベルになるまでは「まもりのリング」や「まじないのゆびわ」で防御系のパラメータを底上げしておくなどのサポートが必要だ。

←グラフに現われた短所を補えばさらに扱いやすくなる。

▼長期的な育成

中盤以降は、マックスを中心にある程度主力メンバーをしぼることになるだろう。この場合各ユニットの成長グラフから判断すれば、長期的な成長を視野に入れた育成と編成ができる。ただ転職をすると成長グラフが変化することがあり(P028)、晩成型のユニットは実力を発揮するのに時間がかかるので、できれば全員を転職のタイミング前後のレベル18あたりまで育ててから検討するといいだろう。

←終盤の伸びにかけるなら遅咲きタイプを主力としてもいい。

＞＞＞＞＞＞成長タイプ別の特徴＜＜＜＜＜＜

無難に伸びる平均タイプ＞＞＞＞＞＞アモン、キョウカQ、ドミンゴ

HPやMPの基本的な数値に加え、攻撃力、防御力、すばやさ、魔法防御、どれもが順当に伸びていく。一分野に突出したものがないかわりに、そのユニットの職業本来の実力を存分に発揮してくれる、扱いやすいタイプ。

即一軍の早熟タイプ＞＞＞＞＞＞バルバロイ、ナーシャ、コーキチ

どのパラメータも初期から急上昇する早熟タイプ。活躍するぶんレベルアップも早く、さらに使えるユニットになっていく。だがレベル15あたりから伸び悩みがちになり、それを潮にほかのユニットにレギュラーの座を奪われることも。

一極集中のスペシャリストタイプ＞＞＞＞＞＞ラグ、タオ、ハンス

特定のパラメータがさきに伸びていくタイプで、魔法、打撃攻撃などひとつの分野に秀でたユニットが多い。苦手な部分をうまくサポートすれば、たとえ成長がゆるやかになっても十分活躍できるスペシャリストに育つ。

気長に待って、の晩成タイプ＞＞＞＞＞＞アーサー、ズイカ

ある程度のレベルになるまでは活躍の機会があまりないのが、どのパラメータの伸びも遅い大器晩成タイプ。ほかのメンバーとの能力差が目立つため、2軍落ちの憂き目にあいやすい。ただし将来的には大物になる可能性を秘めている。

上級職への転職

上級職に就くことにより、ユニット本来の力を引き出すのが転職。一部のキャラクターをのぞき、レベルが10以上になれば無条件で行なえる。ただし転職後どの職業になるかはユニットごとに決まっており、もとは魔道士のユニットを剣の使い手にしたい、などの自由な選択は残念ながら不可能だ。魔道士なら大魔道、僧侶なら大僧正というように、基本職をさらに強化した職業に就くこととなる。

←同じ職業のユニットはすべてその上級職に転職することに。

転職のメリット

上級職があるユニットは可能な限り転職するのがセオリー。さまざまなメリットがあるだけでなく、基本職のままではレベルが頭打ちになってしまい、中盤以降の戦闘に耐えられなくなるからだ。転職できないユニットは、そのままでレベル20以上になるので問題ない。

←特殊な職業のユニットは基本職のままで成長していく。

レベル上限が99に

基本職では20までのレベルの上限が99まで引き上げられる。これは単純にレベルアップでパラメータが上げられるというだけでなく、使える魔法も増えるということ。というのも魔法はユニットのレベルにあわせて習得するため、上級職になれば強力な魔法をどんどん使えるようになるのだ。

←高いレベルの魔法を使うためには転職は必須となる。

装備できる武器が増加

武器には上級職にのみ装備可能なものが多数あり、当然、威力も申し分のないものばかりそろっている。冒険の中盤以降に登場する武器は、店で購入できるものを含めてほとんどが上級職専用のものとなるので、これらを装備さるためにも、適切な時期での転職が必要となる。

←装備が強力になれば、戦闘での活躍の場面は大きく広がる。

連続攻撃・反撃が可能に

一部のユニットは、基本職の段階ではできなかった連続攻撃や反撃が可能となる。攻撃回数が増えるということは、1回の戦闘でもらえる経験値の増加にもつながるということ。効率のよいレベルアップのためにもぜひとも活用したい。なお連続攻撃や反撃についてはP033を参照のこと。

←戦列の前に立つユニットが反撃できると非常に心強い。

パラメータが底上げされる

転職するとユニットのレベルは1に戻されるが、パラメータ自体が仲間になった初期状態に戻るわけではない。ユニットにもよるが、転職後の数値はおおむね転職直前の数値の9割前後となる。同じレベル1でも、転職前のHPが30なら27前後、40なら36前後になる。つまり基本職のあいだにできるだけ各種パラメータを上昇させてから転職すれば、上級職で再出発するときに、そのぶんパラメータが底上げされた状態でスタートできるのだ。より高い能力を求めるなら、できるだけ各パラメータを成長させてから転職させたい。

←転職直後はレベルこそ低いが、能力としてはそこそこ。

→のちのことを考えるなら極力レベルを上げてからの転職を。

パラメータ変化の一例

① 同じ経験値量での比較 マックス

基本職LV20	
HP	36
MP	29
攻撃力	26
防御力	22
素早さ	19
魔法抵抗	17

基本職LV10→上級職LV10	
HP	36
MP	39
攻撃力	17
防御力	27
素早さ	24
魔法抵抗	22

どちらも獲得経験値は2000だが、転職したかどうかによって能力値に大きな差ができ、ほとんどのパラメータにおいて、転職した場合のほうが上回る。強力な武器が装備できることを考えればその差は歴然。

②転職時期による比較 ゴング

基本職LV10→上級職LV8	
HP	30
MP	26
攻撃力	25
防御力	16
素早さ	21
魔法抵抗	24

基本職LV15→上級職LV8	
HP	41
MP	30
攻撃力	33
防御力	29
素早さ	37
魔法抵抗	27

転職するときのレベルを変え、それぞれ同じレベルまで育てたのが左の表。どのパラメータにもかなりの差が出ている。転職のタイミングによって、それ以降の成長にも大きな開きが生じることがよくわかる。

転職のタイミング

最終的なユニットの能力を考えると、転職は基本的にはレベル20まで待つべき。しかし強力な武器や魔法が使えることを考えると、ある程度のレベルで上級職に切り替えたほうが効率がいい。レベルアップでの能力値上昇が落ち着くあたりが転職の好タイミングだ。

←早熟のユニットならレベル15程度で転職しても大丈夫。

パーティ内でのバランスを

たとえ上級職でもレベルの低いうちは打たれ弱いことに変わりはない。転職直後では戦士や騎士ですらたった一撃で倒されてしまうこともある。メンバーすべてを同時期に転職させて、直後のバトルで惨敗という事態を避けるため、転職はつねにほかのメンバーとのバランスを見つつ行なおう。

←多人数の同時転職はパーティの戦力がガタ落ちとなり危険。

転職後の成長

転職直後は敵とのレベル差が大きくなるため、一回の戦闘での獲得経験値が増え、レベルアップの間隔が短くなる。敵のレベルにもよるが、レベル10程度まで上げるなら数回の戦闘でも可能。これを利用し、転職によってほかのメンバーと開いた能力差を挽回したい。

←敵レベルが15ほどあればレベル上げはかなり楽になる。

成長タイプの変化

ほとんどのユニットは転職によって成長グラフが変化する。ユニットの得意分野が変わるなど、パーティの編成を左右することもあるので、転職後はきちんと確認しておこう。

←魔法系のユニットでも攻撃力が大きく伸びることも。

レベル21以降の成長

基本職と同じく上級職の成長グラフも、レベル20までの上昇傾向しか示されない。それ以降どのような成長を見せるかは、レベルアップさせてみるまでわからないのだ。

←伸びがゆるやかになっても再び急成長する可能性も。

TOPICS 成長タイプによるパラメータ変化

転職するまえのレベルはできるだけ高いほうがいい、というのは理屈の上では正論。そこで各レベルでの転職によって、レベル1に戻ったときのパラメータがどう変化するかを、成長タイプごとに比較してみた。以下の表がその変化で、それぞれ平均タイプ、早熟タイプ、晩成タイプの場合の数値変化を示す。多少の上下はあるが、基本的にはレベルを上げるほど転職直後のパラメータが高くなる、というのはどのタイプも同じ。だが平均タイプがレベルに比例して数値が上がるのに比べると、早熟タイプはレベル13あたりからの差がほとんどなくなる。これはそもそもパラメータの伸び自体が頭打ちになるためで、必死にレベル上げをしても転職にはほとんど影響を与えないことがわかる。反対に晩成タイプではレベル17あたりから急速に上昇、項目によってはレベル10と20では2倍以上の差となるものもある。転職はそれぞれのレベルを最高まで上げてからするのではなく、成長タイプによって時期を調整したい。

←早熟なら時間をかけるより上級職でのレベル上げを優先。

←晩成タイプならがんばってレベル20まで成長させよう。

パラメータ変化の一例

① 平均タイプ アモン

転職レベル	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
HP	19	20	21	21	21	26	26	26	26	27	27
攻撃力	11	12	13	13	14	14	14	16	18	18	19
防御力	18	18	19	20	20	23	23	23	23	26	26
素早さ	13	13	14	15	18	18	18	18	19	19	19

レベルアップに比例して、転職後のパラメータも順当に上昇。レベル18を超えたあたりでほぼ変化がなくなるので、このあたりで転職に踏み切るのがいい。

② 早熟タイプ バルバロイ

転職レベル	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
HP	20	20	20	23	23	23	24	24	24	24	24
攻撃力	14	14	14	14	16	16	16	16	18	18	18
防御力	14	15	17	17	17	17	17	18	18	18	18
素早さ	15	15	17	17	17	18	18	18	19	19	19

レベルを上げても変化がほとんど出ず、とくにHPやすばやさはレベル10と20で4ポイントしか変わらない。苦労してレベルアップをする必要はなさそう。

③ 晩成タイプ ズイカ

転職レベル	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
HP	17	17	19	22	21	20	22	23	23	24	24
攻撃力	22	23	24	29	29	28	29	33	34	35	36
防御力	12	13	16	15	17	17	21	20	21	25	25
素早さ	11	12	14	15	14	18	18	19	19	21	21

粘れば粘るほど成果が出る。このタイプは転職後も晩成型が多く、十分育てずに転職してしまうといつまでたっても使い物にならない。きっちりレベル上げを。

戦闘解析

本作中で大きなウェイトを占める戦闘について、戦いの基本やユニットの強化などさまざまな側面から勝利への道を解析する。

戦闘の概要

戦闘では敵味方ともに素早い順に行動し、攻撃や魔法などのアクションを行なう。全員が1回ずつ行動すると1ターン終了となり、以上の流れを繰り返して戦闘を進めていく。この勝利条件を満たせばクリア。マックスが倒されると敗北となり、再チャレンジとなる。

←敗北すると手持ちの金貨が半分になってしまうので注意。

勝利条件

戦闘には必ず勝利条件が設定されており、これを満たすことで戦闘終了となる。もっとも多いのが「敵を全滅」で、マップ上のすべての敵を倒すことが条件。「○○を撃破」なら、指定されたユニットを倒せばいい。また「○○に到達」の場合は、マックスがその場所にたどり着くことが条件だ。なお勝利条件がふたつ提示された場合は、どちらか一方を満たせばいい。

クリアボーナス

クリアボーナスは、指定ターン以内に勝利条件を満たした場合にアイテムや金貨などのボーナスが得られるというもの。とくにアイテムの場合は強力なものばかりで、ここで入手する以外には、まれに掘り出し物に出るかどうかという貴重品。クリアボーナス獲得の条件はマップによってはかなりきびしいものもあるが、味方ユニットのレベルを上げて挑戦し、ぜひとも入手しておきたい。

TOPICS 戦闘離脱

戦闘中にマックスがスタート位置に戻ったり、魔法「リターン」やアイテム「てんしのはね」を使用すれば、戦闘から脱出することが可能。獲得した経験値やアイテムを持ち越せ、HPやMPも全回復するので、何度も離脱しつつ戦いを行なえば、物語を進めずに集中的にレベルアップができる。

←クリアボーナスへの影響はないので大いに利用したい。

戦闘の流れ

戦闘マップでは、まず編成を整えたり勝利条件を確認したあと戦闘が開始される。行動順が回ってきたユニットは、以下の移動コマンドおよび戦闘コマンドを使用して行動することになり、戦闘コマンドのアクションを行なうことで、つぎのユニットの行動順となる。

←初期配置は編成によって決定され、変更はできない。

移動コマンド

移動コマンドは、各ユニットの行動開始時に使用できるコマンドで、移動場所を指定すれば続いて戦闘コマンドの入力になる。ほかにもさまざまな操作ができ、カーソルを移動させればマップ全体の確認が可能。STARTまたはLボタンで右の戦況確認用のコマンドを呼び出せば、さらに詳細な情報を見ることもできる。またカーソルをあわせてAボタンやRボタンでほかのユニットの移動範囲やステータスを確認可能なので、ユニットを動かすまえに、一度戦況をチェックしておくといいだろう。

←敵の移動範囲がわかるので移動場所を決める目安になる。

移動時のコマンド

ボタン	コマンド	内容
STARTまたはL	行動順とターン数	全ユニットの行動順と経過ターンを確認できる。
	マップと勝利条件	ユニットの配置が示された簡易マップと勝利条件を確認できる。
	中断	プレイを一時的に中断する。同じ時点から再開可能。
	コンフィグ	プレイ環境を調整する。
AまたはR		ユニットの移動範囲を確認する。
R2回		ステータスを見る。敵の場合は一度攻撃する必要がある。

戦闘コマンド

ユニットの移動位置を指定すると、戦闘コマンドの入力となる。コマンドは右の5種類で、射程が届かない場合は選択不可。なお戦闘コマンドを決定するまでは、移動コマンドからのやり直しができる。

←攻撃が届かない場合は移動位置を変えて再チャレンジ。

戦闘時のコマンド

コマンド	内容
こうげき	武器や素手で攻撃する。射程は装備によって変化する。
まほう	各種の魔法を使用。魔法を使えないユニットは使用不可。
カード	キョウカQ専用コマンドで、アイテム「カード」を使用する。
どうぐ	手持ちのアイテムを使用。種類ごとに使用範囲はさまざま。
ぼうぎょ	身を守り行動を終了する。防御力が若干上昇する。

攻撃

戦闘時のもっとも基本的なコマンドとなるのが、素手や装備している武器による物理攻撃。どのユニットも行なうことができ、装備品によって敵に与える威力や追加効果が変化する。射程内に複数の敵ユニットがいる場合は、そのうち一体を選択して攻撃することになる。

武器の種類と特徴

武器の種類は大きく分けて7種類あり、職業によって装備できるものが異なる。種類によって射程や有効な敵にちがいがあるので、編成を組む場合は装備品の影響も考慮したい。なお武器を装備しない場合はすべて素手での攻撃となり、武器による攻撃力の付加はない。

武器と攻撃手段

種類	説明
剣	多くの職業が装備可能。基本的な武器で特殊効果を持つものも多い。
矢	アーチャー系職業の専用武器。射程が長く、飛行系の敵に有効。
ランス	騎士やウイングナイトが装備できる大型の槍。敵に隣接した状態で使用する。
スピア	1マス離れた場所からでも攻撃できる小型の投げ槍。装備可能者はランスと同じ。
斧	戦士のみが装備できる戦闘用の斧。命中率は低めだが破壊力が大きい。
杖	魔道士や僧侶が装備可能。威力は小さいが特殊効果を持つものが多い。
メイス	シャーマン専用の棍棒。刃はないが重量があるので威力はなかなかのもの。
素手	武器を持たない攻撃。モンクなど武器を装備できない職業も素手攻撃になる。

特定の種族に有効な武器

武器の中には種類による特徴とは別に、特定の属性の敵に対して有効なものが存在する。これらの武器で対応する敵を攻撃した場合、装備しているユニットにもよるが、おおむね通常武器の攻撃の2倍近いダメージ量をたたき出す。相性さえあえば驚異的な強さを誇るので、ぜひとも有効に使いたい。あらかじめ装備するほか、「もちもの」欄にセットしておいて、いつでも装備を変更したり仲間に渡したりできるようにしておくとさらに便利だ。

←多くの特殊武器がクリアボーナスや掘り出し物で手に入る。

特定種族対応武器

名前	種類	属性
ソウルバスター	剣	人間
デミマンバスター	剣	亜人
マーマンバスター	剣	水棲
ひかりのつるぎ	剣	魔人
カオスブレイカー	剣	暗黒竜
デュエリスト	矢	馬人
デストロイヤー	矢	機械
オーガスレイヤー	ランス	巨人
ドラゴスレイヤー	ランス	竜
エルフスレイヤー	スピア	エルフ
ヤマツナミ	斧	獣
イナズマ	斧	飛行
アバレダイコ	斧	砲台
しかばねよねむれ	杖	死者
にんぎょうぎらい	杖	人形

特殊なアクション

戦闘中に物理攻撃をしたり、逆に敵から物理攻撃を受けた際に、特殊なアクションが発生することがある。いずれも発生はランダムだが、きびしい戦いでの大きな助けとなるのはまちがいない。なお、これらは敵ユニットも行なう可能性があるので注意しておこう。

←不利な状況を一転させてくれる特殊アクションは心強い。

①必殺の一撃

一撃のダメージ量が倍増する、いわゆるクリティカルヒット。物理攻撃をしたときにランダムで発生する。職業に関わらずどのユニットでも発生し、武器の射程も問われない。ほとんどのユニットで発生の確率は等しく設定されているが、ズイカ、ムサシ、ハンゾウの3人のみは職業の特性としてほかのユニットよりも発生しやすく、逆にヨーグルトは極端に低くなっている。

②連続攻撃

2回続けて攻撃できる。攻撃する側のレベルが高いほど、発生する確率が上昇する。連続攻撃ができるかどうかはユニットの職業によって決まっており、魔法系ユニットと一部の飛行ユニットなどの基本職が、それぞれ不可となっている。ただし敵が反撃するタイプの場合、2回目の攻撃は敵の反撃のあとになる。この反撃で思わぬ大ダメージを受けることもあるので注意したい。

③反撃

敵の物理攻撃に対して反撃する。反撃できるかどうかはユニットの職業によって決まっていて、アーチャー系や魔法系など、上級職になっても反撃能力を持たないユニットも多い。反撃できるかについてはステータス画面でも確認できる。相手のレベルを上回るほど,反撃する確率は高くなる。

←10レベルほどの差なら約1/2の確率で反撃が可能。

職業別特殊アクション一覧

職業	必殺	連続	反撃
けんし	○	○	○
えいゆう	○	○	○
きし	○	○	○
パラディン	○	○	○
せんし	○	○	○
ませんし	○	○	○
アーチャー	○	×	×
ボウマスター	○	○	×
モンク	○	○	○
マスターモンク	○	○	○
そうりょ	○	×	×
だいそうじょう	○	○	×
まどうし	○	×	×
だいまどう	○	○	×
ちょうじん	○	×	×
バードラー	○	○	×
ワーウルフ	○	○	×
ウルフバロン	○	○	○
ウイングナイ	○	○	×
スカイロード	○	○	×
シャーマン	○	×	×
セイント	○	○	×
アサシン	○	○	○
キラーマシーン	○	○	○
カードつかい	○	×	×
ヨーグルト	○	○	×
まほうせいぶつ	○	×	×
スチームナイト	○	○	×
スチームバロン	○	○	○
アサルトナイト	○	○	×
バスターナイト	○	○	×
ドラゴン	○	×	○
ドラゴンロード	○	○	○
きかいへい	○	×	×
きしん	○	○	○
さむらい	○	○	○
ソードマスター	○	○	○
シノビ	○	○	×
スーパーシノビ	○	○	○

魔法

魔法は特定のユニットのみが使用でき、それぞれ使用の際に決められたMPを消費する。また魔法はレベルアップによって覚え、ひとりにつき最大4種類を習得できる。物理攻撃との最大の違いは、複数の相手に同時にダメージを与えられるという点だ。

←敵をうまく1ヵ所に誘導すれば、まとめて倒すことが可能。

魔法の種類と効果

魔法には大きく分けて5種類あり、魔道士なら攻撃系やステータス異常系など敵に対して使用する魔法を、僧侶なら回復系や支援系など味方に対して使用する魔法をというように、職業によって覚える系統の傾向がある。なお同じ魔道士でもユニットごとに使える魔法に違いがあるので、ある程度育ててから、自分の戦術にあったユニットを見つけていきたい。

←ボスクラスや魔法を操るユニットには魔法が効きにくい。

魔法の種類

系統	内容
攻撃系	敵ユニットにダメージを与える。炎、氷、雷、光の属性別に4種類があるほか、成功すれば一撃で相手を戦闘不能にするソウルスチルがある。
回復系	味方ユニットのHPを回復する。ヒール、オーラの2種類がある。
ステータス異常系	毒、眠りなどのステータス異常を発生させる。
支援系	各種パラメータを上昇させる。アタック、クイックなど。同じ種類の魔法を重ねがけしても効果はもっとも大きいものひとつだけになる。一度使うとその戦闘中は効果が続く。
その他	強制的に戦闘を離脱する、リターンの魔法。

TOPICS ユニットの向きの影響

物理攻撃や魔法攻撃の際、敵の正面より側面や後ろからのほうが、ダメージが増加しそうな印象がある。だが本作ではどちらの方向から攻撃してもダメージ量に変化はなく、必殺の一撃や連続攻撃への影響もない。無理に敵の背後を取ろうとせず、安全な場所から着実に攻撃していこう。

←背後から攻撃したほうが効果的に思えるが……影響はなし。

魔法の属性

攻撃魔法には前述のとおり炎、氷、雷、光の4種類の属性があるが、各魔法はそれぞれ使用できるユニットが異なる。また敵ユニットは、特定の属性の魔法に対して耐性を持っている場合があり、このような相手にはたとえ高レベルの魔法であっても一切効かない。

←敵も属性攻撃を行なうが、受けるダメージに変化はない。

属性と相性

炎系 ブレイズ
使用可能ユニット タオ、アンリ、アーサー、アレフ
無効な敵ユニット ヘルハウンド、ジェット、ワイバーンなど

氷系 フリーズ
使用可能ユニット アンリ、アーサー、ドミンゴ、アレフ
無効な敵ユニット スケルトン、グール、ブルードラゴンなど

雷系 スパーク
使用可能ユニット アンリ、アーサー、アレフ
無効な敵ユニット ジェット

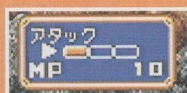
光系 サテライトノヴァ
使用可能ユニット マックス
無効な敵ユニット なし

レベルと威力

いくつかの魔法にはレベルが設定されている。このような魔法は、名前が同じでもレベルが上がるにつれ、威力が上がったり射程や効果範囲（P041）が変化する。レベルの選択は下図のとおり。ただし選択できるのは、その時点で習得しているレベルまでだ。

←威力をアップさせたいなら魔法「スペルブースト」と併用。

レベルの切り替え

カーソルを左右に切り替えることで、レベルの調整を行なう

カード

カードは魔法に近い存在で、敵味方含めてキョウカQだけが使用できる特殊な攻撃手段。カード単体では意味を持たないが、4種類のコマンドと組み合わせることで、効果を引き出すことができる。カードが増えるほどバリエーションが広がる、戦略性の高いコマンドだ。

←カードの特性を理解すれば、戦闘はさらに奥深いものになる。

カードの種類

カードには大きく分けてふたつの種類がある。ひとつが味方ユニットの描かれたカード。もうひとつがおもにボスクラスの相手として登場する敵ユニットのカードだ。味方ユニットのカードは全ユニット分用意されているため、総数は50を超える。敵ユニットのカードだけでも20種類以上用意されている。これらのカードはそれぞれ使用方法にちがいがあり、敵カードに関しては一部のコマンドには対応しなくなっている。なおいずれのカードも存在するのは1枚ずつで、通常のアイテムのように複数所持することはできない。

味方ユニットカード

ユニット全員のカードが存在する。カードの効果の多くは、ユニットの能力やステータスを反映したものになっている。

敵ユニットカード

おもにボスクラスの敵ユニットのカードだが、それ以外の敵のカードも用意されている。特徴的な能力がカードに引き継がれている。

入手方法

カードの入手方法はおもに3種類。ひとつは町やダンジョンの宝箱から入手する方法。ふたつ目がユニットとの会話で入手する方法。そして特定のイベントをクリアして入手する方法だ。ただし入手のタイミングや条件がシビアな場合も多く、すべて集めるのは非常に困難。

←なんのヒントもない場所からいきなり見つかることも。

主な入手方法

方法	内容
宝箱	町やダンジョンに置かれた宝箱から入手する。宝箱そのものが目につきやすいため、この方法での入手は比較的簡単といえる。
会話	本陣で味方ユニットと会話する。そのユニットを戦闘に参加させ、本陣での会話内容をある程度進行させないと、もらうことができない場合もある。
イベント	特定のイベントをこなす。町の人々と会話したり、本棚や物陰から見つかることもある。敵のカードはすべてこのタイプで、特定のユニットでとどめを刺すことで手に入る。

使用方法

「カード」のコマンドを使うには、所持しているすべてのカードの中から、戦闘で使うもの4枚をスロットに装備しておく必要がある。ほかのユニットの武器や装飾品の装備と同じ手順で、「そうび」スロットに使いたいカードをセットしておこう。1回の戦闘ではあらかじめ装備しておいた4枚しか使用できないため、効果を確認しながら慎重に選択したい。戦闘ではカードのコマンド「コピー」「エフェクト」「ムーブ」「イミテート」の4種類に対して、いずれかのカードを使用する形となる。1枚のカードをひとつのコマンドで使用してしまうと、その戦闘中は、同じカードはほかのコマンドであっても一切使えない。つまりもともと用意した4枚のカードで、合計4回のコマンドしか実行できないのだ。どんな使い方をしようとも、カードの使用そのものが一度の戦闘で4回までに制限されている、まさに切り札というべきコマンドとなっている。なおカードは消耗品ではなく、一度戦闘を離脱すれば、繰り返し使用できる。

←装備するときにカードの効果を確認することができる。

←コマンドは4種類だがカードによっては使えないものも。

←一度使用するとその戦闘中は使えない。使用は慎重に。

カードの効果発動手順

カードの使用ではまず発動させたいコマンドを、続いて使用するカードを選択。コマンドの種類によって使えるカードに制限があったり、規定のMPを消費することもある。

TOPICS ギャラリーの表示

通常時のコマンド「カード」は、カードの管理ではなく閲覧のためのギャラリー。それぞれのカードに描かれた綺麗なグラフィックを見ることができるのだ。また各カードの効果もあわせて表示されるが、こちらに関しては実際に戦闘で使用しないと表示されないしくみとなっている。

←戦闘中には見られないイラストをじっくり堪能できる。

コピー

敵カード　使える　MP消費　なし　経験値　入手不可

カードに秘められた能力をキョウカQにコピーする。変化するのは攻撃力、防御力、移動力、魔法抵抗、素早さの5種類のパラメータと、通常攻撃のタイプ。基本的にはカードに描かれたユニットの持つ能力が反映される。たとえば戦士のカードなら攻撃力や防御力が上がり魔法防御や素早さが下がる。魔道士のカードなら攻撃力が下がるかわりに魔法抵抗が大幅にアップする、といったところだ。

ただし魔法を使うユニットのカードを使用しても、キョウカQ自身が魔法コマンドを使用できるわけではない。また異なるステータスを付加したい場合は、別のカードを使用すれば、効果は上書きされる。なおほかの味方ユニットに対してコピーを使うことはできず、あくまで自分自身の能力変化のためのもの。またコマンドの発動自体で経験値を得ることはできない。

←もとの能力に戻る場合はキョウカQ自身のカードを使用。

変化するパラメータ

攻撃力　防御力　移動力　魔法防御　素早さ

数値の変化は各カードによって異なり、カードのタイプによってキョウカQのパラメータを0.5倍から2.0倍ほど変化させる。くわしくはP199からのカードデータ参照。

通常攻撃の変化

各種パラメータの変化とともに注目したいのが、「コピー」による通常攻撃の能力変化。もとのユニットの特性に合わせて必殺の一撃の確率が上昇したり、攻撃時にHPが自動回復したりするほか、下のふたつの例のように攻撃の射程や効果そのものが大きく変化することもある。

←カードの「コピー」効果欄で効果を確認することができる。

射程が変化

ハンス、ディアーネなどのアーチャー系ユニットのカードを使用すると、通常攻撃の射程が2に伸びる。本来は敵ユニットに隣接しなければ攻撃できないキョウカQだが、この状態なら離れた場所からの攻撃も可能になるのだ。

←特別な装備なしでも、距離を取った攻撃が可能。

魔法攻撃に変化

タオやアンリなどの魔道士系ユニット、ロウやチップなどの僧侶系ユニットのカードでは、攻撃した際に物理ダメージではなく魔法の効果が発動する。魔道士系では各種の攻撃魔法に、僧侶系の場合は回復魔法になる。

←攻撃なのに効果は「ヒール」。ただし射程は1のまま。

エフェクト

敵カード	使える	MP消費	あり	経験値	入手可能

カードからさまざまな効果を引き出すコマンドで、キョウカQ自身が使える「魔法」といったところだ。射程無制限の攻撃や、味方ユニットの移動タイプ（P044）を変更するなど特殊なものばかり。発動時にはそれぞれMPを消費し、効果に応じた経験値が入手できる。

←一回きりの使用にふさわしい、大きな威力を発揮する。

ムーブ

敵カード	使えない	MP消費	なし	経験値	入手不可

カードと同じユニットの行動回数を増やす。コマンドを発動させるためには対象ユニットが戦闘に参加している必要があり、戦闘に参加していないユニットのカードは使えない。また、当然ながら敵のカードを使用することも不可能。コマンドの発動での経験値獲得はない。

←対応するユニットの1ターンの攻撃回数を倍増できる。

イミテート

敵カード	使えない	MP消費	なし	経験値	入手不可

「イミテート」と呼ばれる分身を作り出すコマンドで、カードに描かれたユニットのイミテートを出現させる。出現場所はキョウカQの背後。たとえばマップ上方に向かって進軍していくステージの場合、キョウカQがどちらを向いていても、必ず彼の下側に出現する。イミテートの能力はもとのユニットに依存し、素早さのみは若干下がるものの、攻撃力、防御力、魔法防御、移動力はオリジナルの能力を引き継いだものになる。またもとのユニットが魔法を使える場合は、イミテートもまったく同じものが使用可能。HPとMPに関しては右のようにそれぞれ完全に固定となっており、もとのユニット自身のレベルが上がっても変化することはなく、戦闘中にダメージを受けてHPが0になると、戦闘不能となり消滅する。

なおイミテートはひとつの独立したユニットであり、プレイヤーによる操作が可能。ただし経験値は一切獲得できず、レベルアップすることもない。キョウカQやもとのユニットが代わりに経験値を入手するわけでもないので、とくにとどめを刺す場合は注意したい。

←獲得経験値をムダにしないよう、HPを削る役目が適任。

←装備による能力補正はあるがアイテム使用は不可。

イミテートのパラメータ

もとのユニットがMPを持つ場合
HP/10 MP/25

もとのユニットがMPを持たない場合
HP/10 MP/0

アイテムの使用

戦闘中の「どうぐ」コマンドでは、「やくそう」などの消費系アイテムのほか、特殊な効果を持つ装備品を「どうぐ」として使用することもできる。使用できるアイテムはスロットに入れたものに限られ、ボックス内のストック分は使えない。あらかじめ準備しておこう。

←使えるのは「そうびひん」「もちもの」のスロット内のみ。

装備品の使用

魔法効果を持つ武器やリングを道具として使用し、特殊効果を引き出す場合は、「もちもの」スロットに入れておいてもかまわない。装備できなくてもアイテムとして使うことはできるので、魔法を唱えられないユニットに魔法攻撃をさせるといった使い方も可能だ。

←MPの消費がないので、レベル上げをするときにも重宝。

リングは効果が変化

リングは装備することでさまざまな効果を得られるが、なかには装備時と使用時で効果が異なるものがある。「まもりのリング」や「しろのリング」がそれで、装備時には守備力を上げるが、使用するとそれぞれ「クイック」「オーラ」と同じ効果を発揮する。単なる装備品に留めず有効活用したい。

←2種類の効果を使い分ければ戦いはさらに有利に進む。

使いすぎに注意

道具として使用できるアイテムは、ランダムで壊れることがある。戦闘中に「ひびが入った」「くもりが出た」などのメッセージが出たら壊れた合図。そのまま使うと消滅してしまうので、すぐに修理しよう。使用するほど壊れやすくなるので連続使用は避け、使用時は壊れたことを示すメッセージを見逃さないように。なお呪われたアイテムは一切修理ができないので、消滅するまでの使い切り。ここぞというときの切り札として使用しよう。

←貴重なアイテムを失わないために、壊れたらすぐに修理。

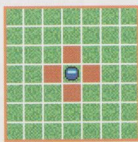
射程と効果範囲

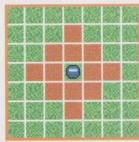
物理攻撃や魔法、アイテムの使用など、各アクションにはすべて効果が届く範囲と影響が及ぶ範囲とが設定されている。武器の種類や魔法のレベルによって射程や効果範囲が異なるので、各種データとあわせて参考にしよう。なおアイテムを味方に渡す場合は一律で射程1となり、隣接するユニットにのみ可能。

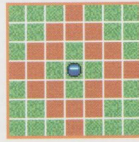
←射程が長ければ反撃を受ける心配もなく安心して戦える。

射程

物理攻撃、魔法など、それぞれのアクションが届く範囲。「こうげき」コマンドでは装備している武器によって、魔法では使用する魔法の種類とレベルによって射程が変化する。また「やくそう」などの消費アイテムを使うときは、基本的にすべて射程1となる。

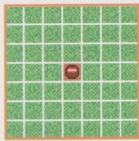
射程1 >>> 剣、斧など

対象に隣接する必要があるタイプ。多くの武器攻撃やレベル1の回復魔法、アイテム使用などがこれにあたる。

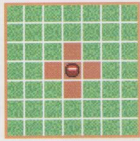
射程1～2 >>> スピア

2マス先にも届き、1マス離れれば敵の反撃を受けずに攻撃できる。スピアのほかレベル1の攻撃魔法も相当する。

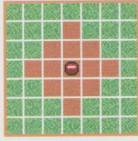
射程2～3 >>> 一部の矢

3マス先まで射程があるかわりに、隣接するマスへの攻撃ができない。おもに高威力の矢がこの射程を持つ。

効果範囲

各種魔法や特殊効果のあるアイテムに設定されており、魔法効果が及ぶ範囲を示す。効果範囲が2以上ある場合は、その範囲内に入るすべてのユニットが効果の対象となる。ただし、使用するにはその射程内にターゲットとなるユニットがいる必要がある。

効果範囲1

使用対象が1ユニットのみのタイプ。低レベルの攻撃・回復魔法や支援系魔法はすべて効果範囲は1となる。

効果範囲2

ターゲットを含め最大5ユニットに影響を与えるタイプ。効果はどの位置にいるユニットにも等しく及ぶ。

効果範囲3

ターゲット及び周囲2マスずつの範囲に影響が及ぶタイプで、もっとも広い効果範囲を持つ。

ステータス異常

敵からの攻撃や魔法を受けたとき、ユニットの状態が変化したりステータス異常を起こすことがある。スタータス異常はただちに戦闘不能になるものではないが、パーティ全体の戦力低下は避けられないので、予防策をとるとともに、素早く適切な対処をしたい。

←ステータスに異常をきたすと本来の力が発揮できない。

種類と回復方法

ステータス異常には以下の4種類あり、それぞれ防止方法や回復方法が異なる。とりわけやっかいなのが毒で、防止できるアイテムは入手時期が遅いうえ、自然回復することもないので注意したい。なおいずれのステータス異常も、戦闘終了または離脱で回復する。

←眠り状態では敵の攻撃を受けっぱなしになるので危険。

ステータス異常一覧

	内容	防止方法	回復方法
眠り	なにも行動できなくなる	めざめのリング	ターンごとにランダムで自然回復
毒	ターンごとにHPが2ずつ減る	キュアリング	どくけしそう、アンチドウテ
命中率低	武器での攻撃が敵に当たりにくくなる	–	ターンごとにランダムで自然回復
呪い	攻撃のたびにダメージを受ける	ホーリーリング	教会で清めてもらう

TOPICS 敵から狙われる優先度

同じように進軍させていても、敵の攻撃は大抵特定のユニットに集中してしまう。これは敵がターゲットを決定するときの優先順位を持っており、複数の味方ユニットとの距離が同程度の場合、より優先度の高いユニットに向かってくるようになっているから。狙われやすいユニットは、単独で前線に立たせないように気をつけたい。

←HPや防御力が低いユニットが狙われやすいので注意。

敵の優先度は、マックス以外は物理攻撃への弱さによって決まる傾向がある。

経験値の獲得

戦闘中にさまざまなアクションを行なうことで経験値を獲得できるが、これが100になるとユニットのレベルが1上がる。入る経験値量はすべての行動で一定ではなく、コマンドや状況によってそれぞれ異なるので、ユニットの特性を考えながら、効率よく獲得しよう。

←経験値の獲得はユニットの強化のために欠かせない。

獲得経験値のめやすと限界

入手できる経験値は、1回の行動で最大48ポイント。与えたダメージ量がどんなに多くてもこれを超えることはなく、連続攻撃が決まったり必殺の一撃が発生しても同じ。反対にアクションが失敗した場合はほとんど入手できず、物理攻撃がかわされた場合や魔法が無効化されてしまった場合の経験値は1ポイントのみとなる。またこちらのレベルが敵より低いうちは、比較的多めに入手できるが、敵のレベルを上回ると、獲得経験値は極端に少なくなる。より多くの経験値を獲得するためには、レベルの高い相手に戦いを挑むほうが効率がいいのだ。

効果的な経験値かせぎ

敵に与えるダメージ量が同じでも、とどめを刺した場合やこちらの残りHPが少ない場合には、経験値が通常より多めに入手できる。また以下のような方法でアクションの機会そのものを増やすことで、1回の戦闘で獲得できる経験値を大幅に増やすことができる。

①カード「ムーブ」の使用

ユニットの行動回数を増やせる、カード「ムーブ」を使用する。1ターンの行動回数が増えればアクションの回数も増え、結果的に多くの経験値を獲得できることになる。対応するユニットのカードを持っているのが前提だが、所持しているならぜひとも使用したい。

②カウンターリングの使用

反撃は敵の行動時に発生するものなので、敵から攻撃を受けて反撃するごとにそれぞれ経験値が入る。ただしリングの効果が発揮されるのは反撃可能なユニットのみなので注意。

③ひたすら魔法・アイテムを

回復や支援系の魔法やアイテムは何の効果がない場合でも、使用するだけで最低でも10ポイントの経験値が入る。これを利用し、必要がない場合もどんどん使っていこう。味方ユニットが対象なので、危険な前線に出る必要もない。極端な話、マップの隅で毎回自分にヒールを唱え続けるだけでも経験値を稼ぐことができる。

←HPが満タンの状態であっても、使用すれば経験値が入る。

地形の影響

戦闘マップに存在する多くの地形は、戦いにさまざまな影響を与える。影響のひとつがユニットの移動力に影響する移動コスト、そしてもうひとつが守備力を左右する地形効果だ。それぞれの影響と効果を理解し、多彩な地形を味方につけ、戦闘を有利に運べるようにしたい。

←複数の地形で構成されたマップではユニット選びが重要。

移動コスト

通常はユニットごとに設定された移動力と移動できるマスの数は同じだが、特定の地形では移動力が落ちることがある。このように地形ごとに設定された移動の制限を移動コストといい、これは地形とユニットの移動タイプに関わる。下表では、移動力がそのまま反映される状態を1とし、それぞれ何倍のコストがかかるかを示している。3倍のコストなら、実際に移動できるマスの数は1/3となるので、コストの高い地形では、なるべく影響の少ないユニットで編成を組むのが鉄則となる。

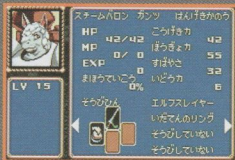
←騎士は山がちなマップでは、ほぼ使い物にならない。

→森の進軍は獣人ザッパの独壇場。飛行タイプも有効。

タイプ別移動コスト

移動タイプ	平地	茂み	瓦礫	森	山地	砂地	高山	空	水	おもなユニット
歩行	1	1.25	1.25	1.5	1.5	2	移動不可	移動不可	移動不可	戦士、僧侶など
騎馬	1	1.5	1.5	2	3	3	移動不可	移動不可	移動不可	アサルトナイトなど
獣人	1	1	1	1	1.5	1.5	移動不可	移動不可	移動不可	ワーウルフなど
飛行	1	1	1	1	1	1	1	1	1	バードラーなど
浮遊	1	1	1	1	1	1	移動不可	1	1	魔法生物など
戦車	1	1	1	1	1	1	移動不可	移動不可	移動不可	ブラスローダーなど
水上	1	1.25	1.25	1.5	移動不可	移動不可	移動不可	移動不可	1	ストームローバーなど

TOPICS 移動力アップでコストをカバー

特定の地形と相性の悪いユニットをうまく使いこなすためには、移動力自体を上げて対処するのが重要。「いだてんリング」と魔法「ステップ」を併用すれば移動力は最大＋6となり、移動がかなり楽になる。またザッパやバルバロイのカード「エフェクト」で移動タイプを変えてしまうのも有効だ。

←装備した戦闘中に限り移動力を高めるアイテムも有効。

地形効果

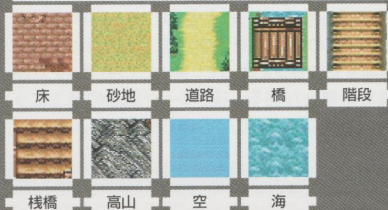
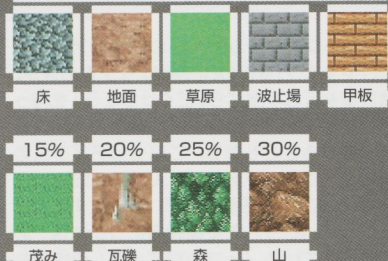
ユニットの受けるダメージはその地形で変化し、これを地形効果と呼ぶ。地形効果が高い場所にいるほど、受けるダメージが減少するのだ。地形に守られることで、相手の攻撃が緩和されると考えるとよいだろう。一般的に移動コストの高い場所ほど地形効果も高くなる。

←移動しにくく敬遠しがちな山地だが、身を守るには最適。

意外と大きい影響力

地形効果は下の図のように、本来敵から受けるダメージを何%減らせるかという数値。それぞれの地形の効果は、右の一覧のとおり。味方が地形効果の高いところにいるぶんにはいいが、反対に敵ユニットがそれらの場所にいる場合は、思うようにダメージが与えられず、思わぬ苦戦を強いられることになる。防御力の低い味方ユニットは地形効果の高い場所で待機し、打たれ強いユニットで敵を地形効果の低い場所に誘い出すなど、地形効果をうまく利用した戦いを心がけたい。

ダメージ量の比較

地形効果一覧

TOPICS 飛行ユニットのメリット・デメリット

浮遊タイプを含めた飛行系ユニットは、ほとんどの地形に関わらず移動でき、また移動コストもかからないので非常に使いやすい。だがそのかわりに地形効果の恩恵も受けられないのだ。編成に加える場合は、どんな場所でも100%のダメージを覚悟しなければならない、ということを覚えておこう。

←地形効果がないため、受けるダメージは多くなりがち。

ドロップアイテム

戦闘中に敵を倒すと、一定の確率で持っているアイテムを落とすことがある。このドロップアイテムには消費アイテムも装備品もあり、なかには非常に優れた品も含まれている。敵の持ち物をステータス画面で確認し、アイテムを所持していたら積極的に狙っていきたい。

←落とすアイテムは「そうび」「もちもの」欄に表示される。

入手確率

アイテムの入手確率はそれぞれ異なり、敵を倒せば必ず入手できるものから、入手の確率5%程度のものまでさまざま。また同じ敵でも登場するマップによって、持っているアイテムが異なる場合がある。50ページ以降の敵ユニットデータに掲載しているので参考にしよう。

←狙うアイテムが入手できるまで何度もチャレンジしよう。

種類と活用

ドロップアイテムで多いのが消費アイテムで、「やくそう」などのHP回復アイテムのほか、毒攻撃を行なう敵なら「どくけしそう」を持っているなど、敵の特性にあわせたアイテムとなっていることもある。これらはアイテムのスロットに空きがあれば、入手した直後から使用することもできるので、惜しまずどんどん使っていこう。また装備品については、店で売られているノーマルなアイテムの場合もあれば、クリアボーナスや掘り出し物にも登場しない、非常にレアなものもある。右に紹介したこれらのアイテムは、装備時や使用時に高い威力を発揮するため、所持している敵が出現したら、絶対に入手しておこう。

入手したいアイテム

アイテム名	落とす敵	確率	ページ
イビルリング	ダークメイジ	10%	P062
ヒートアックス	リザードマン	30%	P100
キュアリング	ブルードラゴン	100%	P104
いのりのゆびわ	ミシャエラ	40%	P126
ひっさつのつるぎ	デュラハン	30%	P136
デーモンロッド	デモンマスター	30%	P138
ゴールドリング	ケイオス	20%	P140
ゴールドリング	コロッサス(右)	20%	P152
れっぷうのゆびわ	コロッサス(左)	20%	P152
けっかいのゆびわ	コロッサス(中央)	20%	P152

※全ドロップアイテムの情報はP178-181を参照

←消費アイテムはほとんどの種類のものが敵から入手可能。

←レアなアイテムは装備・使用時の威力も申し分なし。

#2 シナリオ＆マップ攻略編

Scenario & Map Guide

シナリオ＆マップ攻略ページの見方

本書では全8つの各章を「フローチャートページ」「タウンガイドページ」「バトル攻略ページ」の3つのパートに分けている。各ページはゲーム内の情報をもとに作成しているが、なかには宝箱や敵味方のユニットを英字や数字で表わすなど、本書独自の表記もあるのでよく理解しておくこと。

フローチャートページの見方

❶ イベント

各章の必須イベントと仲間を加えるために必要なイベントのフロー。このチャートに沿ってゲームを進めていけば、すべてのユニットを仲間にしつつつぎの章へと進むことができる

❷ MAP

そのイベントが発生するマップ。エリアマップ、タウンマップ、バトルマップの3種類があり、それぞれのマップに移動する、または移動して特定のユニットに話しかけるとイベントが発生する。ちなみにバトルマップの場合は、バトルナンバーと掲載ページを記している

❸ 仲間

その章で仲間になるユニットの顔と名前。同じ位置にあるイベントとマップは、仲間になる時期と場所を意味する。自動的に仲間になることが多いが、話しかけないと仲間にならないこともあるので注意

❹ 重要イベント解説

その章でとくに重要と思われるイベントの解説

タウンガイドページの見方

❶ タウンマップ

その章で利用できる町や城のマップ情報。マップ内に記された青い文字は施設を、赤い文字は人物を意味する。またマップ中の黄色い英字は宝箱の位置を示すもので、❸の宝箱情報とリンクしている。緑の英字はマップ間のつながりを表わし、階段やハシゴで対応するマップと行き来することが可能

❷ タウンガイド

そのタウンマップの特徴や発生するイベントの解説

❸ 宝箱情報

そのタウンマップに置かれた宝箱の中身

❹ 販売店情報

そのタウンマップにある販売店の基本情報。武器屋と道具屋の2種類がある。掘り出し物についての情報はP019を参照のこと

バトル攻略ページの見方

❶ バトル概要

・**バトルナンバー/バトル名**：そのバトルの本作での通しナンバーとバトル名

・**目標レベル**：そのバトルをクリアするための目標レベル。基本的に主人公であるマックスのレベルを想定している

・**勝利条件**：そのバトルをクリアするための条件

・**クリアボーナス**：そのバトルを指定された条件（ターン）でクリアしたときに得られるアイテムやお金。（　）内はクリアボーナスを得ることのできる最高ターン数

・**敵出現数**：そのバトルに出現する敵の数。増援部隊がある場合は、初期部隊の数に増援部隊の数をプラスしたかたちで表示している

・**お金合計**：そのバトルに出現する敵（増援部隊も含む）をすべて倒したときに得られるお金。個々の敵から得られるお金については、❸の出現敵データを参照のこと

・**味方出場数**：そのバトルに出場できる味方の最大数。最大12人までなので、仲間が13人以上いる場合は12人以下に編成する必要がある

・**退却場所**：リターンの魔法や「てんしのはね」を使って退却した場合に、強制的に移動するタウンマップの名前

❷ バトルマップ

そのバトルを開始したときの情報。青い数字（❶）が味方の初期配置を、赤い数字（❶）が敵の初期配置を示す。味方の数字は編成画面での順番に対応し、敵の数字は❸の出現敵データに対応している。またマップ中のグリッド（マス目）はカーソルを移動できる範囲を示すもので、実際にユニットを移動できる範囲を示すものではないので注意

❸ 出現敵データ

・**敵名前**：その敵の名前とグラフィック、❷のバトルマップに記された番号

・**数**：その敵と同じユニットが何体いるかを示す。名前やグラフィックが同じでも、魔法や装備品、レベルなどが異なる場合は別に表記している

・**LV**：その敵のレベルを示す

・**属性**：その敵が属する属性。特定の属性の敵に大ダメージを与える「特殊武器」を使用するときの目安になる

・**HP**：その敵の最大HP

・**MP**：その敵の最大MP

・**攻撃**：その敵の攻撃力。ステータス画面での正式表記は「こうげき」

・**防御**：その敵の防御力。ステータス画面での正式表記は「ぼうぎょ」

・**移動**：その敵の移動力。ステータス画面での正式表記は「いどう」

・**早さ**：その敵の素早さ。ステータス画面での正式表記は「すばやさ」

・**魔抵**：その敵の魔法抵抗力。ステータス画面での正式表記は「まほうていこう」

・**お金**：その敵を倒したときに得られるお金

・**魔法/特殊**：その敵が使用する魔法とブレスやビームなどの特殊攻撃

・**装備品**：その敵が装備しているアイテム。ドロップアイテムではないので注意。ドロップアイテムについてはP178を参照のこと

❹ TOPICS（補足情報）

そのバトルに関する補足情報。退却場所が特殊な場合やバトル中に宝箱からアイテムが得られる場合など、❺の攻略情報でフォローできないものを掲載している

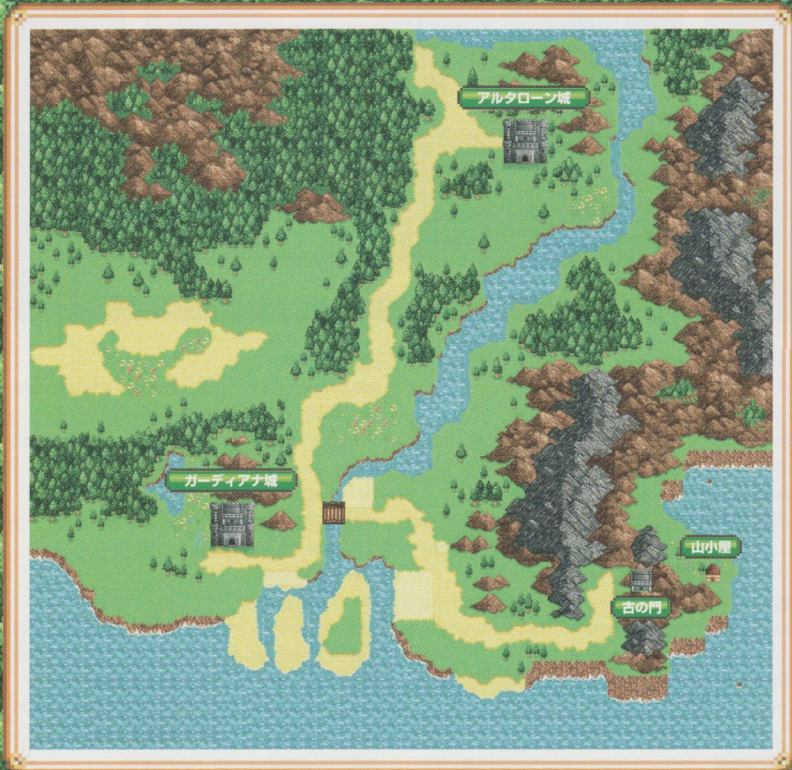
❺ Tactics（攻略情報）

そのバトルをクリアするうえで役に立つ攻略情報。ユニットの動かし方や地形情報、武器の射程や魔法の効果範囲といった基本的な戦闘システムについては、P030以降の戦闘解析を参照のこと

第1章 ルーンファウスト軍の侵略

東の大国ルーンファウストが、何やら怪しい動きを見せ始めた。マックスはガーディアナ王の命により、古の門の探索を開始する。

エリアMAP

アルタローン城
ガーディアナ城
山小屋
古の門

全体MAP

エリアの特徴

ルーン大陸の南西に位置するガーディアナ地方。ここにはガーディアナ城とアルタローン城というふたつの大きな城があり、それぞれの城には城下町も形成されている。南部のガーディアナは騎士道を重んじる大陸最大の国として、北部のアルタローンは商業が盛んな国として知られている。また南東の岬付近には、神話時代から存在するといわれる古の門がある。

進行フローチャート

イベント		MAP	仲間
001	オープニングイベント	ガーディアナ城下町	
002	ガーディアナ王との会見	ガーディアナ城	
003	本陣が使用できるようになる	ガーディアナ城	タオ ハンス ケン
004	再びガーディアナ王と会見	ガーディアナ城	ラグ ロウ
005	古の門へ向かう	エリアMAP	
006	キョウカQとの出会い	エリアMAP	
007	古の門に到着	Battle01 (→P056)	
008	山小屋でゴングを仲間に	エリアMAP	ゴング
009	ガーディアナ城への帰還	Battle02 (→P058)	
010	城下町でゴートを仲間に	ガーディアナ城下町	ゴート
011	王の間のイベント(カイン登場)	ガーディアナ城	メイ
012	アルタローン城へ	Battle03 (→P060)	
013	酒場にいる商人と話す	アルタローン城	
014	アルタローン王と会見	アルタローン城	
015	地下牢に入れられる	アルタローン城	チップ
016	地下の隠し通路から脱出	Battle04 (→P062)	
017	王と会見してリンドリンドへ	アルタローン城	

第2章 (P064)へ

仲間とカード

第1章では、シナリオの進行に従って9人のキャラクターたちが仲間になる。なかには話しかけなければ仲間にならない者もいるので、次ページからのマップを参考にして、彼らがいる場所をよく把握しておこう。また仲間になるキャラクターたちには、それぞれ固有の「カード」が用意されている。個々のカードの入手条件や効果については、P194を参照のこと。

バトルと退却場所

シナリオが進むと、味方の軍勢と敵軍による戦闘が発生する。これが「バトル」と呼ばれるもので、絶対に避けて通ることはできない。ただしバトルの途中で退却することは可能で、そのバトルで稼いだ経験値やお金をそのまま持ち越すこともできる。退却手段にはいくつかあるが、いずれもそのバトルによって決められた場所に移動すれば、そこでセーブすることができる。

Town Guide 01-A ガーディアナ城下町

ガーディアナ城下町

道具屋

やくそう	10
かいふくのみ	50
てんしのはね	40
スチールリング	500

武器屋

ショートソード	100
スピア	150
ハンドアックス	200
きのつえ	80
きのや	320

※武器屋で武器が販売されるのはBattle02クリア後
※タウンマップ中のゴートの孫娘は、マップが変化したあとはゴートの家の地下に移動している

マップの変化

Battle02(P058)を終えて城に帰還すると、城下町が炎に焼かれている。ここでマップが変化するが、各施設の位置や重要な人物の配置には変化がない。ちなみに、城下町が焼かれたあとは、武器屋で各種武器を購入することができるようになり、酒場にいる戦士ゴートを仲間にすることができるようになる。

←酒場にいるゴートに話しかければ仲間になる。

←カードがもらえるのは、城でカインが登場したあと。

Town Guide 01-B ガーディアナ城

■宝箱の中身（7個）A～G

A からっぽ	E まもりのミルク
B ちからのワイン	F てんしのはね
C 金貨50枚	G めざめのゆびわ
D どくけしそう	

本陣が使用可能に

本陣が使用できるようになるのは、ガーディアナ王からの古の門探索の願いを引き受けたあと。それまでは中に入ることはできない。

←最初に本陣に入ると、一気に仲間が5人も増える。

Town Guide 02-A アルタローン城下町

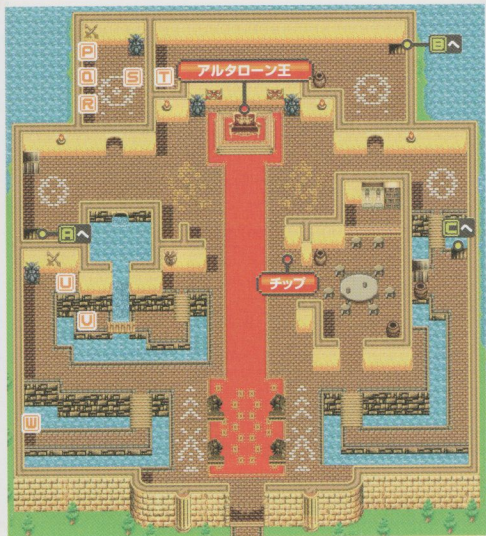
アルタローン城下町

道具屋

品名	価格
やくそう	10
かいふくのみ	50
てんしのはね	40
かわしのゆびわ	200

武器屋

品名	価格
デミマンバスター	800
スピア	150
ハンドアックス	200
どくのつえ	600
きのや	320

Town Guide 02-B アルタローン城

■宝箱の中身（26個）A～Z

・アルタローン城下町（15個）
- A からっぽ
- B ミドルソード
- C からっぽ
- D かいふくのみ
- E からっぽ
- F 金貨70枚
- G ブロンズランス
- H からっぽ
- I かいふくのみ
- J やくそう
- K ちからのワイン
- L やくそう
- M 金貨50枚
- N かいふくのみ
- O 金貨50枚

・アルタローン城（11個）
- P げんきのパン
- Q ミドルソード
- R まもりのミルク
- S 金貨100枚
- T 木の杖
- U きのや
- V かいふくのみ
- W からっぽ
- X からっぽ
- Y からっぽ
- Z 金貨50枚

※Kの宝箱がある中洲には、オシャレな娘に台車をぶつけると渡れるようになる
※Tの宝箱はアルタローン王と話したあと、XYZの宝箱はBattle04クリア後に回収できる

アルタローン王のワナ

Battle03（P060）クリア後、アルタローン城下町の酒場にいる商人と会話すると、城の中に入れるようになる。しかしここでアルタローン王と会話したあと上記マップのBの部屋に入るとイベントが発生し、地下牢に閉じ込められてしまう。地下牢からは脱出できるが、そのままつぎのバトルに進んでしまうため、準備が整うまでは部屋に入らないように。

←王の近くにいるチップ。彼女が言いたいこととは？

Battle 01 古の門

目標レベル → 3

勝利条件	敵全滅	クリアボーナス	金貨250枚（8ターン以内）
敵出現数	8	お金合計	金貨149枚
味方出場数	7	退却場所	山小屋

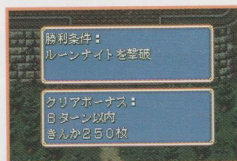
敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ルーンナイト（ボス） ❶	1	5	馬人	14	0	12	7	6	7	●	0%	45
魔法/特殊	—					装備品	ブロンズランス					
ドワーフ ❷、❸	2	3	亜人	11	0	9	8	4	4	×	0%	22
魔法/特殊	—					装備品	ハンドアックス					
ゴブリン ❹〜❽	5	3	亜人	12	0	8	6	5	5	●	0%	12
魔法/特殊	—					装備品	ショートソード					

TOPICS 山小屋MAP

Battle01と02では、戦闘中に退却するとこの山小屋へと移動することになる。ここには山小屋の老人がおり、教会の神父同様セーブや復活などを行なってくれる。また山小屋の左側にいるゴングは、話しかけると仲間に加わる。

←ゴングのカードは、山小屋にいる孫娘からもらえる。

Tactics01〉〉〉 バトルを開始するまえに

実際のバトルに突入するまえに、ここでは重要なコマンドの解説を行なっておく。まずバトルマップに進入すると、以下の5つのコマンドが表示される。いちばん上にある「せんとうかいし」を選ぶとバトル開始だ。しかしそのまえに、「へんせい」や「マップひょうじ」「しょうりじょうけん」などのコマンドで、そのバトルの情報を把握しておきたい。とくに「しょうりじょうけん」に記された、クリアボーナスをもらうための条件は重要。個々のコマンドの詳しい解説はシステム編を参照のこと。また戦闘準備が整っていない場合は、いちばん下のコマンド「せんとうりだつ」を選んで退却しよう。

←倒すべき相手、ボーナスなど重要な情報がわかる。

←○印のついたユニットのみ出場させることが可能。

Tactics02〉〉〉 あせらずに味方ユニットを育てる

まずは一度退却して、山小屋でゴングを仲間にしておこう。味方ユニットはみな弱いので、仲間はひとりでも多いほうがいい。7人全員がそろったら、ゴブリン→ドワーフの順に敵を倒しつつ、味方ユニットのレベルをひとつずつ上げていく。このとき防御力の低いタオやハンスなどは、敵に攻撃されないようにほかの味方ユニットの後ろからの攻撃を心がけること。このゲームの基本だ。

また「やくそう」が切れたら、やはり退却してガーディアナに戻り、道具屋で購入しておくといい。クリアを狙うのは、味方の平均レベルが3くらいになってからにしよう。

←「やくそう」は各自に1個ずつ持たせておきたい。

←敵を攻撃したらステータス情報を確認しておく。

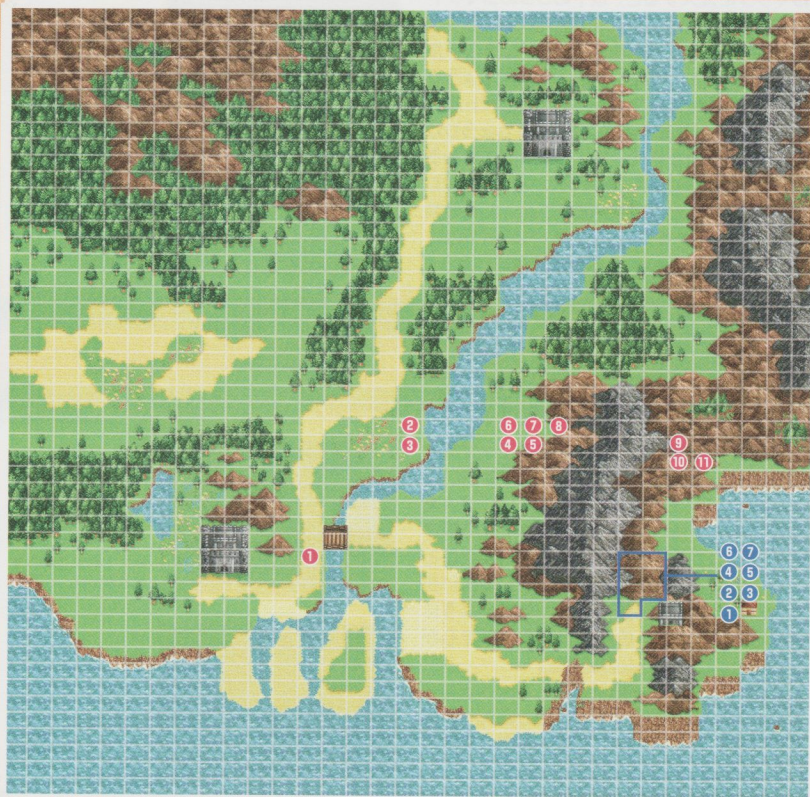
Tactics03〉〉〉 クリアボーナスとカードを入手

勝利条件はルーンナイトの撃破だが、8ターン以内にクリアしてボーナスももらっておきたい。またルーンナイトをマックスで倒すと「ルーンナイトのカード」も手に入るので、これら意識して戦うこと。注意したいのはルーンナイトの行動パターン。3マス以内に近づくと、味方ユニットを攻撃してくる。

←カード入手のチャンスは1回のみ。失敗は許されない。

Battle 02 ガーディアナへの帰還

目標レベル	→	4

勝利条件	敵全滅またはガーディアナ城に到着	クリアボーナス	デミマンバスター（12ターン以内）
敵出現数	11	お金合計	金貨237枚
味方出場数	7	退却場所	山小屋

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ドワーフ ❶	1	4	亜人	12	0	14	8	4	5	×	0%	25
	魔法/特殊	—					装備品	ミドルアックス				
ルーンナイト ❷、❸	2	5	馬人	14	0	12	7	6	7	●	0%	45
	魔法/特殊	—					装備品	ブロンズランス				
ドワーフ ❹、❺	2	4	亜人	12	0	10	8	4	5	●	0%	25
	魔法/特殊	—					装備品	ハンドアックス				
ゴブリン ❻～⓫	6	3	亜人	12	0	8	6	5	5	●	0%	12
	魔法/特殊	—					装備品	ショートソード				

Tactics01〉〉〉 移動コストを考えて進軍

ここでは山地や森を移動しなければならないので、地形と移動コストをよく考えて進軍する必要がある。とくに騎士のケンは移動コストがかかってしまいがちだ。ほかのユニットの進行の妨げになるようなら、思い切って出場メンバーから外してしまってもいいだろう。

また味方の初期配置にも注意したい。前ページのマップを見てもわかるとおり、味方は縦2列に配置されるが、マックスやラグなど前線で活躍するユニットが後方に配置されてしまう。これらのユニットを前線に出し、タオやハンスを後ろに下げるなど、1、2ターン目は味方ユニットの位置調整に費やそう。

←ケンの場合、山地の移動コストは3かかってしまう。

←進軍する際には、防御力の高いユニットを前線に。

Tactics02〉〉〉 部隊をふたつに分ける

クリアボーナスの「デミマンバスター」を入手するには、12ターン以内にクリアする必要がある。かなり楽な条件と感じるだろうが、マップが広く移動コストもかかるため、実際にはそれほど余裕はないはず。そこでより効率的に戦うために、部隊をふたつに分けて進行することをおすすめする。目の前の敵をすべて倒して進むのではなく、1、2体は残してもかまわないので、できるだけガーディアナ方向に進むことを優先するのだ。先行する部隊はマックスとラグ、そしてゴング、後方隊となるのはタオ、ハンス、ロウあたりだろう。両方の部隊に回復役を入れることを忘れずに。

←先発部隊の回復役は、防御力の高いゴングが最適。

←後発隊は、残った敵にとどめを刺して進めばいい。

Tactics03〉〉〉 イザとなったら強引に城に入る

クリア条件は敵の全滅かガーディアナに到着すること。くり返し戦って味方を育てれば敵全滅も可能だが、強引に城に入ってしまうのもひとつの手だ。つぎのバトルまでにふたりの仲間が加わるので、経験値稼ぎは彼らが加わってからまとめて行なえばいい。どちらの戦法を採るかは、プレイヤーの好みの問題だ。

←いずれにしろ、クリアボーナスだけは入手しておくこと。

Battle 03 アルタローンへの道

目標レベル	5
勝利条件	敵全滅またはアルタローン城に到着
クリアボーナス	金貨400枚（10ターン以内）
敵出現数	15
お金合計	金貨500枚
味方出場数	9
退却場所	ガーディアナ

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ルーンナイト ❶〜❺	5	5	馬人	14	0	12	7	6	7	●	0%	45
魔法/特殊	—					装備品	ブロンズランス					
オオコウモリ ❻〜❿	5	5	飛行	14	0	9	6	7	9	●	0%	30
魔法/特殊	—					装備品	—					
ドワーフ ⓫〜⓯	5	4	亜人	12	0	10	8	4	5	×	0%	25
魔法/特殊	—					装備品	ハンドアックス					

Tactics01〉〉〉 新しい仲間を育てつつ戦う

バトルマップ自体は前回と同じだが、今回は南から北へと進むことになる。進軍する際の地形の影響はほとんどないので、騎馬ユニットでも安心だ。ただし進軍するときは平地を、敵を攻撃するときには森や茂みを選ぶなど、地形効果をうまく使い分けることが重要。

また今回のバトルから、騎士のメイと戦士のゴートが加わり、味方出場数は9になっている。彼らの初期レベルは2なので、まずは彼らを優先的にレベルアップさせることが先決。以降のバトルでは、特定のユニットを集中的にレベルアップさせたい場合、わざと出場メンバーを少なくしてみるのもいいだろう。

←メイやゴートをなるべく早く成長させておこう。

←敵からの反撃を考えて、森や茂みから攻撃を行なう。

Tactics02〉〉〉 オオコウモリへの対策はオトリで

このバトルから登場するオオコウモリは、攻撃と同時に味方を「眠り」状態にすることがある。これを防ぐには、ガーディアナ城の宝物庫にある「めざめのゆびわ(P053)」が役に立つ。これをマックスに装備させて、オトリにすればいいのだ。マックスは敵から狙われる順位がもっとも高いので、格好のオトリ役になる。もちろん回復役をつけることを忘れずに。またオオコウモリは回避率が高いため、魔法や弓などで確実に攻撃を当てよう。

←攻撃させるユニットを、オトリの近くに配置しておく。

Tactics03〉〉〉 敵の特性を考えつつ戦う

オオコウモリへの対策は先に述べたとおりだが、ドワーフと戦う際には、前回クリアボーナスで手に入れた「デミマンバスター」が効果的。この剣はドワーフやゴブリンなど「亜人」系の敵に特殊効果があり、通常の倍近いダメージを与えることができるのだ。仲間になったばかりのゴートにこの武器を装備させておけば、より効率的に経験値稼ぎができる。つねに敵の特性を考え、それにあった攻撃手段や戦術を選ぶように心がけよう。

←レベルの低いゴートでも大ダメージを与えられる。

Battle 04 アルタローン

目標レベル	→ 6
勝利条件	敵全滅
クリアボーナス	イナズマ（12ターン以内）
敵出現数	15
お金合計	金貨526枚
味方出場数	10
退却場所	地下牢

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ダークメイジ（ボス） ❶	1	5	人間	9	16	18	6	5	9	×	50%	46
	魔法/特殊	ブレイズLV2					装備品	きのつえ/イビルリング				
スナイパー ❷、❸	2	6	人間	13	0	13	5	6	7	×	0%	40
	魔法/特殊	—					装備品	きのや				
ルーンナイト ❹〜❼	4	5	馬人	14	0	12	7	6	7	●	0%	45
	魔法/特殊	—					装備品	ブロンズランス				
オオコウモリ ❽〜⓫	4	5	飛行	14	0	9	6	7	9	×	0%	30
	魔法/特殊	—					装備品	—				
ドワーフ ⓬〜⓯	4	4	亜人	12	0	10	8	4	5	×	0%	25
	魔法/特殊	—					装備品	ハンドアックス				

Tactics01〉〉〉 ノーバの助言どおり戦おう

アルタローン城下町全体がバトルマップになっており、非常に広い範囲に敵が配置されている。さらに水路によって敵が左右に分かれているので、ここはノーバの助言どおり、味方部隊をふた手に分けたほうが戦いやすい。初期配置から北に進む部隊には、強敵を相手にすることを考えてマックスを含む1軍ユニットを、東に進む部隊には2軍ユニットをあてよう。ただしどちらにも回復役をつけておくこと。このマップから参加する僧侶のチップはマックスの部隊に同行させ、スキを見て経験値を稼ぐといい。傷ついたユニットを回復しながら、徐々にレベルを上げていこう。

←東に進む部隊は、回復役を含めて4人いれば十分。

←レベルアップすれば、チップもそこそこ戦える。

Tactics02〉〉〉 オオコウモリはマックスで引きつける

敵でやっかいなのが、水路を飛び越えて近づいてくるオオコウモリ。「眠り」状態にされると戦術が立てられなくなる。ここは前回と同様、「めざめのゆびわ」を装備したマックスをオトリにしよう。❾のオオコウモリに近づけば、4匹すべておびき出すことができる。

←マックスで引きつけ、すぐにほかのユニットで倒す。

TOPICS 経験値稼ぎとドロップアイテムの入手

第1章最後の戦いとなるこのバトルでは、味方のレベルを十分上げておきたい。目標は全員のレベルを6にすること。しかし今回仲間になるチップの初期レベルは2しかない。これを6にするには、くり返し何度も戦わなければならないだろう。飽きずに経験値稼ぎをつづけるためには、何らかの目的を持ったほうがいい。そこでおすすめなのが、レアなドロップアイテムの入手。ほとんどの敵にはそれぞれドロップアイテムが設定されている（P178参照）が、このバトルで登場するダークメイジは、貴重な「イビルリング」を落とす。落とす確率は10%。かなりシビアな数値だが、がんばれば入手できないことはない。使用すれば「スパークLV4」の効果があるので、できるだけ集めておこう。

←使用時の効果は絶大。イザというときに使いたい。

←呪いのアイテムなので、修理することはできない。

#2 シナリオ&マップ攻略編

Scenario & Map Guide

第2章 精霊が導くもの

ルーンファウスト軍を追ってリンドリンドに向かうマックスー行。そしてルーンファウストでも、王女ナーシャの冒険が始まる。

シナリオ&マップ攻略編

Scenario & Map Guide

エリアMAP

マナリナ

シェード教会

リンドリンド

全体MAP

エリアの特徴

ガーディアナの北部に位置するこのエリアには、ふたつの都市国家がある。南東のリンドリンドは交易を生業とする商人たちの国で、海路でルーン大陸各地の都市へつながっている。いっぽう北西のマナリナは魔法研究が盛んな国で、魔術師たちのあこがれの地である。またリンドリンドの北部には、ガーディアナとゆかりの深いシェード教会もある。

第2章 進行フローチャート

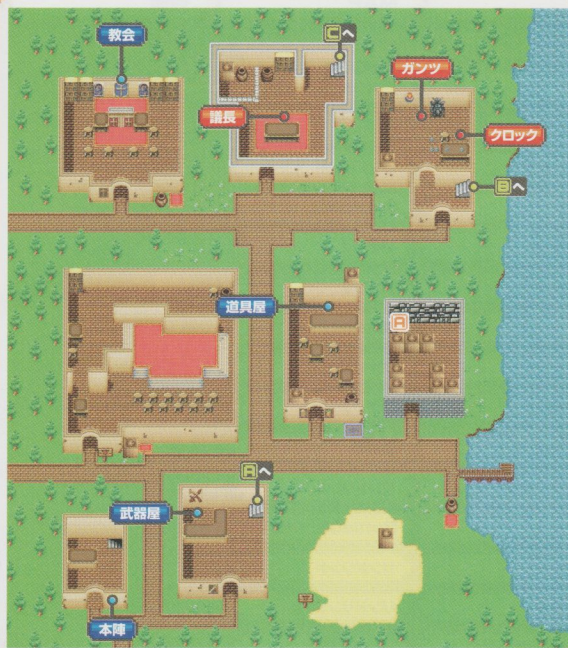
イベント		MAP	仲間
ナーシャ編			
018	砂漠での闘い	Battle05(→P070)	ナーシャ、ズイカ
主人公編			
019	リンドリンドで議長と会見	リンドリンド	
020	マナリナへ	Battle06(→P072)	
021	アンリ、オトラントと会見	マナリナ	アンリ
022	「ドミンゴたまご」を入手	マナリナ	
023	マナリナの地下へ	Battle07(→P074)	
024	記憶の泉イベント1	マナリナ	
025	町中でアーサーを仲間に	マナリナ	アーサー
026	塔の頂上でダークソル登場	古の塔	
027	議長の頼みを聞く(孫の捜索)	リンドリンド	
028	テントの中に入る	Battle08(→P076)	
029	議長と会見(船を入手)	リンドリンド	
030	船に乗るとイベント発生	リンドリンド	
031	再び議長と会見(北の通路が開く)	リンドリンド	
032	神父と話す	シェード教会	
033	シェード教会の北側に入る	Battle09(→P078)	バルバロイ、アモン
034	バストークへ	シェード教会	

第3章 (P080)へ

もうひとりの主人公

ルーンファウストの皇帝ラムラドゥの娘ナーシャ。もうひとりの主人公である彼女のシナリオが、この章から始まる。祖国ルーンファウストを逃れた彼女の冒険は、退却やセーブが行なえないため、マックス編よりも非常に難易度が高い。

記憶の泉イベント

大きな流れの渦に飲み込まれながらも、自分が何者であるかを知らないマックス。そんな彼の過去を知る唯一の手段が、一連の記憶の泉イベントだ。この先もあらゆる場所で泉の精霊の話を聞くことになるので、話の内容をよく覚えておこう。

町の人との会話

リンドリンドの人々は、何よりも自分たちの利益を大事にしているようだ。それは議長との会話や芝居小屋での芝居からもよくわかる。しかしそんな彼らの心境にも、マックスたちの行動によって少しずつ変化が起こる。最初に町を訪れたとき、サーカスができるまえ、その後で変化するすべての会話を聞いてみよう。

■宝箱の中身（1個）A

A はやてのリング

■リンドリンド

品名	価格
やくそう	10
かいふくのみ	50
どくけしそう	20
てんしのはね	40
まじないのゆびわ	1000

品名	価格
ミドルソード	250
スピア	150
ブロンズランス	300
ハンドアックス	200
パワースティック	500
きのや	320

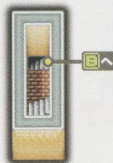
Town Guide 02-A マナリナ(1F~B2)

アンリとの出会い

マナリナに到着し、そのまま真っすぐ進むとアンリと出会うイベントが発生する。ガーディアナで何度もその名を聞いたように、アンリはマナリナで魔法を学ぶ王女なのだ。彼女と出会い国王の死を告げるマックス。真実を受け入れられないアンリ。しかし彼女はすぐに自分を取り戻し、マックスたちの仲間に加わる。

名物魔道士たち

ここには数多くの名物魔道士たちがいるが、なかでも1Fの魔法生物研究家とは絶対に話をしておきたい。彼女(?)と2回会話すると「ドミンゴたまご」を入手することができる。

←研究家と2回会話したあと、近くの機械を調べよう。

オトラントの試練

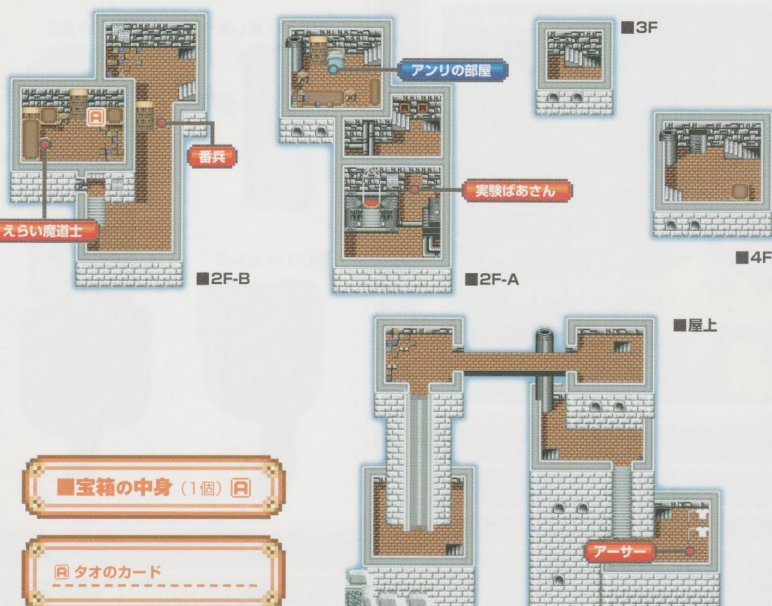
マナリナの大賢者オトラント。神話時代の伝承にもくわしい彼は、マックスにひとつの試練を授ける。それはマナリナの地下にある暗黒洞窟から「かがやきのたま」を手に入れてくることだった。ちなみに暗黒洞窟の中に入るとバトルが発生するのだが、そのまえにぜひとも一度リンドリンドに戻ってほしい。

←「かがやきのたま」は記憶の泉に行くためにも必要。

←リンドリンドに戻るとヨーグルトが登場する。

Town Guide 02-B マナリナ2(2F~屋上)

■2F-B
えらい魔道士
番兵
アンリの部屋
実験ばあさん
■2F-A
■3F
■4F
■屋上
アーサー

■宝箱の中身（1個）A

A タオのカード

えらい魔道士の部屋

2F-Bにある「えらい魔道士の部屋」には、普通の状態では入れない。部屋の手前にいる番兵に追い返されてしまうのだ。この部屋に入るには、まず2F-Aに上がってすぐの部屋にいる「実験ばあさん」の願いを聞き入れて、ニワトリに変身する必要がある。この状態で番兵に話しかけると、中に入れてもらえるようになるのだ。ちなみにこの部屋の宝箱Aには、「タオのカード」が入っている。

←彼女からはシェード教会についての話も聞ける。

アーサーとアンリの部屋

マナリナには名物魔道士以外にもいろんな人がいるが、屋上にいる「アーサー」も重要な人物。最初に訪れたときはやる気のない話しか聞けないが、オトラントの試練を達成し、泉の精霊の話を聞いたあともう一度話しかけると、仲間になってくれるのだ。また実験ばあさんの部屋の向かいにあるアンリの部屋もチェックしておきたい。彼女の部屋にある本棚を調べると、重要なアイテムが手に入る。

←カードがあれば、そのユニットを育てやすくなる。

Town Guide 03 シェード教会

TOPICS 第2章を始めるまえに

■仲間のカードを集める

本作で重要な要素となっているカードだが、第2章では第1章よりも入手方法が複雑になっている。マナリナのえらい魔道士の部屋にある宝箱から入手できる「タオのカード」やアンリの部屋の本棚にある「アンリのカード」はまだましなほうで、このシェード教会の図書館の本棚にある「バルバロイのカード」のように、普通では考えられないような場所で見つかることもある。詳しい入手方法はP190で解説しているので、第2章を始めるまえに各カードの入手方法をしっかり読んでおこう。

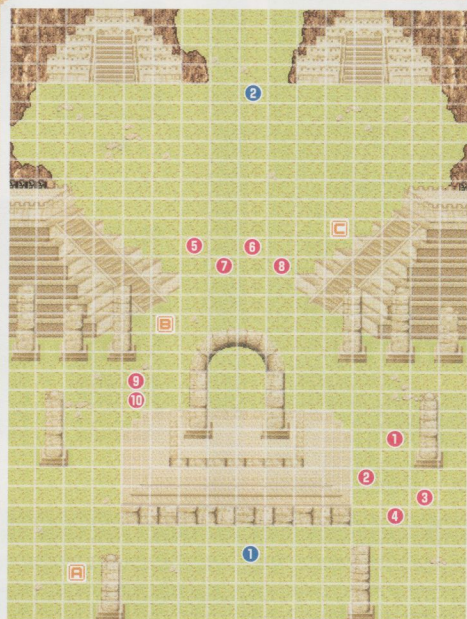
←カードが見つかるのは、いちばん右側の本棚だ。

■隠しアイテムについて

カード以外にも、ゲーム中では特定の場所を調べることで「隠しアイテム」を入手できることがある。やはり詳しい情報はP202を参照してほしいが、ここでは第2章の隠しアイテムについて紹介しておく。隠しアイテムが出現するのは、魔道士たちの聖地マナリナ。この国の城壁の外に出て、右端の木を右向きに調べると「デミマンバスター」を入手できるのだ。マナリナに到着したら、さっそく入手しておこう。今後も新しい章に入ったら、事前に隠しアイテムの情報を確認しておくこと。

←こんな場所にアイテムが隠されているとは……。

Battle 05 砂漠の戦い(ナーシャ編)

目標レベル	5
勝利条件	ダークメイジを撃破
クリアボーナス	なし
敵出現数	10
お金合計	金貨226枚
味方出場数	2
退却場所	退却不可

※❷のズイカは3ターン開始時に出現する

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ダークメイジ(ボス) ❶	1	5	人間	9	16	10	6	5	9	×	50%	46
魔法/特殊	ブレイズLV2						装備品	きのつえ				
Gスコーピオン ❷、❸	2	5	人間	10	0	11	12	4	5	×	0%	40
魔法/特殊	—						装備品	—				
Gスパイダー ❹〜❻	3	4	人間	7	0	9	8	5	3	×	0%	20
魔法/特殊	—						装備品	—				
Gラット ❼〜❿	4	3	人間	8	0	7	7	4	6	×	0%	10
魔法/特殊	—						装備品	—				

Tactics01〉〉〉 ナーシャを優先的に育てる

第1章が終わると、そのままナーシャ編の戦いへと移行する。ナーシャ編は出場メンバーが極端に少なく(2〜3人)、戦闘離脱や教会でのセーブができないため、マックス編に比べて非常に難易度が高い。しかしここでナーシャやズイカを育てておかないと、あとあと苦労することになる。とくにこのバトルでは、3ターン目に出現するズイカよりも初期レベルが1しかないナーシャを優先して育てるべき。彼女ひとりで戦えるように、まずは1ターン目にナーシャ自身に「アタック」の魔法をかけ、攻撃力を高めておこう。クリア時のナーシャの目標レベルは、4〜5くらいだ。

←初期レベルの高いズイカはサポート役に徹する。

←レベルアップするとパラメータがぐんぐん上がる。

Tactics02〉〉〉 敵を倒す順番を考える

アタックの魔法をかけたら、つぎは敵を倒す順番を考える。マップを右回りに移動しながら、Gラット❼〜❿→Gスパイダー❺、❻(反転して)→Gスパイダー❹→Gスコーピオン❷、❸→ダークメイジ❶の順に倒すといい。アタックをかけたナーシャなら、すべての敵を一撃で倒すことができる。ただしここで注意したいのが敵との間合い。複数の敵から同時に攻撃されると危険なので、つねに敵の移動範囲を計りながら、攻撃する位置を決めること。とくにマップ上の敵が4体いるあたりは注意したい。危なくなったら無理をせず、宝箱に入っている「やくそう」を使おう。

←複数の敵がいる場所では、つねに移動範囲を確認。

←ターンの制限はないので、あせらずに準備を整えよう。

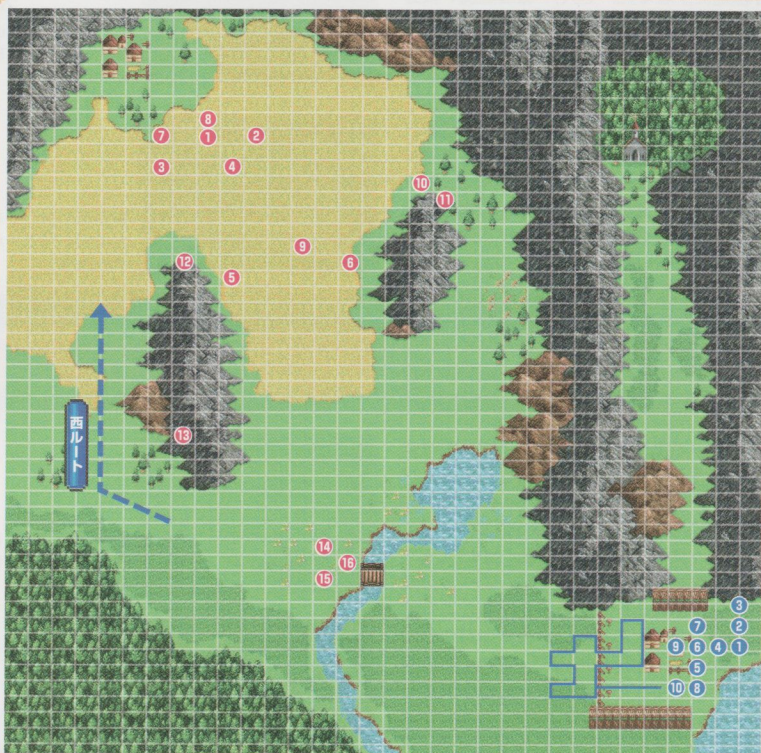
Tactics03〉〉〉 ナーシャがやられてもクリアできるが……

ナーシャ編では、ナーシャが戦闘不能になった場合でもクリアとなり、つぎのシナリオに進む。2周目以降のプレイならそうした攻略も考えられるが、1周目にすべてのカードを集めたいなら、ここはがまんして育成しておくべき。ちなみにマップ中の宝箱の中身は、AとBが「やくそう」、Cが「めぐみのあめ」だ。

←「めぐみのあめ」は貴重なので、取っておきたい。

Battle 06 マナリナへの道

目標レベル	7
勝利条件	敵全滅またはマナリナに到着
クリアボーナス	にんぎょうぎらい（18ターン以内）
敵出現数	16
お金合計	金貨693枚
味方出場数	10
退却場所	リンドリンド

西ルート

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ゾンビ ❶〜❹	4	7	死者	15	0	16	13	4	7	×	0%	70
魔法/特殊	—					装備品	—					
スナイパー ❺、❻	2	6	人間	13	0	13	5	6	7	×	0%	40
魔法/特殊	—					装備品	きのや					
ダークメイジ ❼〜❾	3	5	人間	9	16	10	6	5	9	×	50%	46
魔法/特殊	ブレイズLV2					装備品	きのつえ					
オオコウモリ ❿〜⓭	4	5	飛行	14	0	9	6	7	9	×	0%	30
魔法/特殊	—					装備品	—					
ドワーフ ⓮〜⓰	3	4	亜人	12	0	10	8	4	5	×	0%	25
魔法/特殊	—					装備品	ハンドアックス					

Tactics01〉〉〉 味方をバランスよく育てる

リンドリンドからマナリナへ向かう戦い。第2章のエリアマップがそのままバトルマップになっているため、かなり広いフィールドで戦うことになる。騎馬ユニットと歩兵ユニットの足並が乱れがちなので、まずはマップ中央下にある橋の手前で味方を集結させ、特定のユニットが孤立しないように注意しよう。

また第1章終了時点で味方ユニットのレベルにばらつきが出ている場合、このバトルで全員のレベルを平均化しておきたい。マックスの目標レベルは7、それ以外のユニットも最低6は欲しい。何度も戦ってレベルを調整し、稼いだお金で装備を充実させるといいだろう。

←味方が橋を越えるまで、敵のドワーフは移動しない。

←クリア時には、みなレベル6以上にしておきたい。

Tactics02〉〉〉 砂地での戦い方

このバトルで注意したいのが、マップ中央から北西にかけて広がる「すなち」。地形効果が0%のうえ、ユニットの移動力が極端に低下してしまう。とくに騎馬ユニットは2マスしか進めない。そこで、騎馬ユニットであるケンとメイは、遊撃部隊として比較的「すなち」が少ない西ルートを進ませるといい。これに回復役のロウとサポート役のハンスあたりを同行させる。騎馬ユニットを先行させると敵もそれにあわせて移動するため、主力部隊であるマックスたちが戦うべき敵も少なくなるのだ。最後に主力部隊と遊撃部隊を合流させ、リンドリンドの手前にいる敵を撃破しよう。

←砂地では、団子状態にならないように進軍順を考えよう。

←騎士には、ランスとスピアを両方持たせておくと便利だ。

Tactics03〉〉〉 ゾンビの毒攻撃に注意

敵で要注意なのが、このバトルから登場するゾンビ。攻撃力自体はたいしたことはないが、追加効果で味方が「毒」状態にさせられることがある。毒状態になると毎ターンHPが2ずつ減るため、早急に回復させること。ロウのアンチドウテだけでは間に合わないので、全員に「どくけしそう」を持たせておこう。

←直接攻撃するユニットには、多めに持たせておく。

Battle 07 暗黒洞窟

目標レベル →	8		
勝利条件	スケルトンを撃破	クリアボーナス	金貨500枚（10ターン以内）
敵出現数	15	お金合計	金貨864枚
味方出場数	11	退却場所	マナリナ

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金	魔法/特殊	装備品
スケルトン（ボス） ❶	1	17	死者	20	0	19	18	6	7	●	0%	240	—	ミドルソード
ダークメイジ ❷〜❺	4	5	人間	9	16	10	6	5	9	×	50%	46	ブレイズLV2	きのつえ
オオコウモリ ❻〜❿	5	5	飛行	14	0	9	6	7	9	×	0%	30	—	—
スナイパー ⓫、⓬	2	6	人間	13	0	13	5	6	7	×	0%	40	—	きのや
ゾンビ ⓭〜⓯	3	7	死者	15	0	16	13	4	7	×	0%	70	—	—

Tactics01〉〉〉 アンリを優先的に育てる

マナリナの地下2階にある暗黒洞窟が、今回のバトルマップだ。この場所には退却場所である教会からすぐにこれるので、繰り返し戦う場合でも手間がかからない。ここでは仲間になったばかりの魔道士アンリを優先的に育てよう。味方全体のレベル調整という意味もあるが、以下で述べるように、ボスであるスケルトンを倒すためにも、アンリのレベルを6以上にしておきたい。ほかのユニットで敵のHPを削り、とどめをアンリに担当させれば効率的にレベルアップさせられる。ただしレベルの低いうちはMPも少なく、攻撃できる回数にも限りがある。あせらず地道に育てよう。

←仲間になったばかりのアンリは、まだMPも少ない。

←レベル6になるころには、MPが倍近くに増える。

Tactics02〉〉〉 マップ内の宝箱を回収する

暗黒洞窟にある宝箱の中身は、Aが「パワースティック」Bが「どくのつえ」Cが「やくそう」Dが「ちからのリング」Eが「かがやきのたま」だ。ただしEだけは、スケルトンを倒したあとにしか出現しない。バトル中に回収できるのはAからDまでの4個のみ。この中でとくに重要なのが、「ちからのリング」だ。装備者の攻撃力を上げるだけでなく、使用すれば「アタック」の効果もある。ただし使いすぎると壊れることがあるので注意しよう。壊れた装備品は道具屋か武器屋で修理できるので、このバトルの途中で壊れたら、一度リンドリンドまで戻って修理しておくこと。

←経験値を稼ぐ際に、宝箱の中身も回収しておこう。

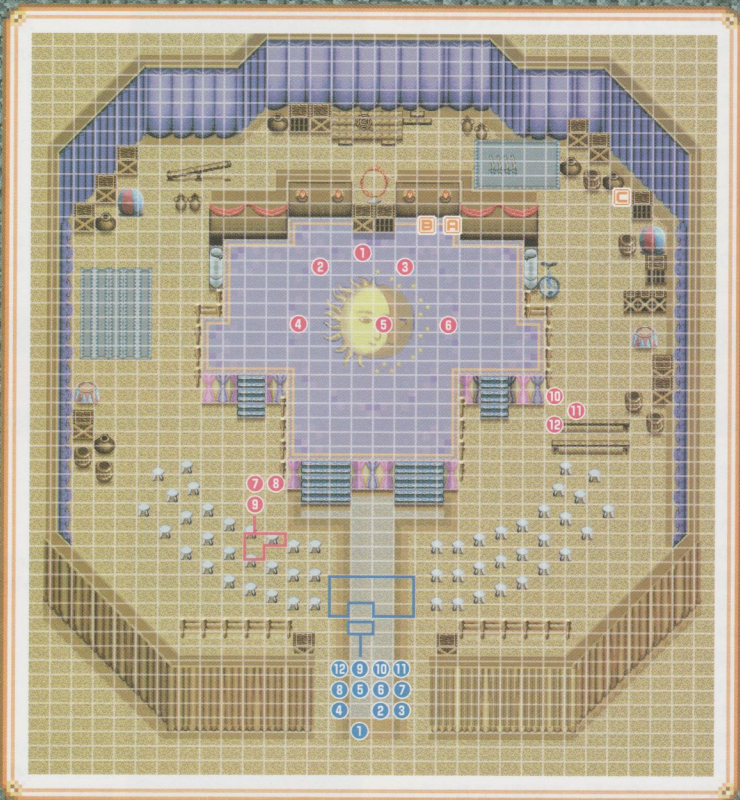
←「ちからのリング」はスケルトン戦でも役に立つ。

Tactics03〉〉〉 スケルトンはアンリで倒す

先にも述べたとおり、スケルトンはアンリで倒そう。こうすれば「スケルトンのカード」を入手できるからだ。たとえクリアボーナスがもらえないとしても、このカードだけは手に入れておきたい。邪魔なダークメイジを倒したらスケルトンのHPを削り、最後にアンリでとどめを刺す。失敗したらやり直しだ。

←スケルトンはレベルが高く、経験値稼ぎにも最適。

Battle 08 暗黒洞窟

目標レベル	10
勝利条件	ミシャエラドールを撃破
クリアボーナス	しかばねよねむれ(8ターン以内)
敵出現数	12
お金合計	金貨1225枚
味方出場数	12
退却場所	リンドリンド

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ミシャエラドール(ボス) ❶	1	12	人形	35	99	25	13	6	13	●	70%	200
魔法/特殊	フリーズLV4						装備品	—				
ヘルピエロ ❷、❸	2	8	人形	15	0	20	16	5	7	×	50%	130
魔法/特殊	—						装備品	—				
パペット ❹～❻	3	7	人形	14	15	14	10	5	7	×	60%	100
魔法/特殊	フリーズLV1						装備品	—				
ドール ❼～❾	3	6	人形	16	0	18	12	5	8	●	40%	125
魔法/特殊	—						装備品	—				
オオコウモリ ❿～⓬	3	5	飛行	14	0	9	6	7	9	×	0%	30
魔法/特殊	—						装備品	—				

Tactics01〉〉〉 難易度は非常に高い

マナリナでの試練をクリアしてリンドリンドに戻ると、町の南東部にサーカス小屋ができている。このサーカス小屋に足を踏み入れるとバトル開始だ。味方の平均レベルにもよるが、レベル8以下なら苦戦は必至。何度も戦って味方の平均レベルを9以上に、マックスとゴートのレベルは10にしておきたい。ゴートの役割についてはTactics03で解説する。

またマップ中には3つの宝箱が用意されている。前ページのマップ中に記されたAが「はがねのや」、Bが「金貨50枚」、Cが「まもりのミルク」だ。C以外のアイテムは、バトル中に回収しておけばいいだろう。

←仲間にしたばかりのアーサーもここでレベルアップ。

←稼いだお金で装備品や消費アイテムを補給しておく。

Tactics02〉〉〉 敵の特性を見極める

ボスのミシャエラドールを始め、ドールやパペット、ヘルピエロなどこのバトルにしか登場しない敵が多い。前ページの敵データをよく見て、彼らの攻撃手段や各種ステータスを確認しておこう。とくに注目すべきなのは、どの敵も魔法抵抗が非常に高い点。ミシャエラドールには魔法がまったく効かないので注意しよう。ただしいずれも属性が「人形」なので、Battle06のボーナスで手に入れた「にんぎょうぎらい」を装備させれば、僧侶、魔道士ユニットでも大ダメージを与えることもできる。またオオコウモリには、Battle04のボーナス「イナズマ」が効果的。

←敵を一度攻撃したら、すかさずステータスを確認。

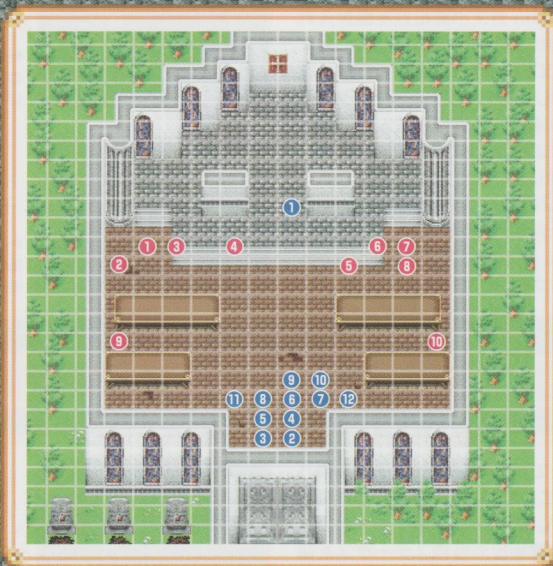
←特効のある武器なら、大ダメージを与えることができる。

Tactics03〉〉〉 ミシャエラドールはゴートで倒す

ミシャエラドールをゴートで倒せばカードが手に入る。ただし味方ユニットが彼女の3マス以内に近づくと魔法攻撃されるので注意が必要だ。魔法攻撃されないためには、彼女の行動が終了したあとすぐに倒してしまう必要がある。とどめをゴートで刺せるように、味方の行動順を調整しておくこと。

←魔法攻撃されないように注意して、ゴートでとどめを刺す。

Battle 09 シェード教会

目標レベル	11
勝利条件	敵全滅
クリアボーナス	金貨1000枚(8ターン以内)
敵出現数	10
お金合計	金貨1060枚
味方出場数	12
退却場所	リンドリンド

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
グール ❶	1	15	死者	25	0	23	14	6	9	●	0%	200
魔法/特殊	—						装備品	—				
スケルトン ❷〜❹	3	9	死者	15	0	17	16	5	7	●	0%	120
魔法/特殊	—						装備品	ミドルソード				
ゾンビ ❺〜❽	4	10	死者	15	0	18	13	4	7	×	0%	90
魔法/特殊	—						装備品	—				
ゾンビ ❾、❿	2	7	死者	15	0	16	13	4	7	×	0%	7
魔法/特殊	—						装備品	—				

Tactics01〉〉〉 孤立したマックスを合流させる

シナリオ進行上、マックスのみがマップの北側に取り残された状態でバトル開始となる。このままにしておくと四方を敵に囲まれてしまうので、1ターン目に必ずマックスを5〜6マス下げておくこと。またその位置を前線にして、マックスの左右4マスをゴートやラグなど、防御力の高いユニットで固めておこう。こうしておけば、その背後から魔法攻撃や回復が行なえるからだ。またその位置よりも南にいる2体のゾンビ❾、❿も、ケンやメイなどで攻撃しつつ、手前に出てこないように進路を塞いでおくといい。1ターン目にこれだけの準備をしておくと、あとの戦いがラクになる。

←バトル開始時、マックスだけが敵の中に取り残されている。

←前線を固めておけば、敵が入り込んでくることはない。

Tactics02〉〉〉 LV2の魔法でまとめて攻撃する

2ターン目以降は、前線を境にして敵と戦うことになる。ここで注意したいのは、前線の味方ユニットを、必ず横一線に並べておくということ。ひとりでも飛び出していると敵の集中攻撃を浴びてしまい、前線を突破されてしまうからだ。また前線のユニットには、HP回復用の「やくそう」と毒状態回復用の「どくけしそう」を所持させておくと安心だ。敵との戦いでは、直接攻撃よりも魔法攻撃が効果的。とくにタオはレベル4でブレイズLV2を、アンリもレベル8でブレイズLV2を習得するので、これらの魔法で敵をまとめて攻撃し、その後物理攻撃でとどめを刺すといい。

←味方が毒状態にされたら、「どくけしそう」で早急に回復。

←タオのレベルが高ければ、「ブレイズLV2」が効果的。

Tactics03〉〉〉 グールはマックスで倒す

カード入手のためには、グールをマックスで倒す必要がある。だが「グールのカード」を入手するのは、これまでのバトルに比べると簡単だ。グールはボスではないので、まちがってほかのユニットで倒してもゲームクリアにはならないからだ。どうせなら何度も倒して、ほかのユニットも成長させておきたい。

←グールで経験値を稼ぎつつ、カードもきちんと入手しよう。

第3章 ルーンファウストの秘密兵器

船を失ったマックス一行は、さらに北を目指した。しかしバストークの採石場で、古代兵器を発掘するルーンファウスト軍と遭遇する。

エリアMAP

一本橋
バストーク
採石場

全体MAP

エリアの特徴

ルーン大陸の北西に位置するバストーク。山と森に囲まれたこの地方には、拠点とよべる町はひとつしかない。あとはパオ平原へと続く一本橋があるのみ。本来人の近づかなかったこの場所だが、鉱石が採掘できるとわかり、あとから町がつくられたらしい。しかしこの地にもともと住みつづけていた者がいた。それがザッパを始めとする獣人なのだ。

第3章 進行フローチャート

	イベント	MAP	仲間
	ナーシャ編		
035	波止場の戦い	Battle10（→P084）	
	主人公編		
036	ザッパの侍女の頼みを聞く	バストーク	ディアーネ
037	町外れにいるステトラと会話	バストーク	
038	採石場へ	Battle11（→P086）	
039	洞窟で「げっこうせき」を入手	バストーク(採石場)	
040	「げっこうせき」をステトラに渡す	バストーク	
041	「月のしずく」を入手	バストーク	
042	牢屋に向かう	バストーク	ザッパ
043	コーキチの飛行実験イベントを見る	バストーク	
044	町の北から外に出る	Battle12（→P088）	
045	一本道へ	Battle13（→P090）	
046	パオ平原へ	エリアMAP	ペイル

第4章 （P092）へ

ふたつのイベントアイテム

獣人ザッパを仲間にするには、ふたつのイベントアイテムが必要になる。まず「げっこうせき」をバストーク採石場の奥で発見し、これをステトラに渡すと「つきのしずく」という薬にしてくれる。この薬をザッパに渡すと仲間になるのだ。

←ステトラは採石場につづく道の近くの小屋にいる。

必見！ 飛行実験イベント

バストークの南東にある地下室。ここには大空を羽ばたくことを夢見るコーキチがいる。採石場での戦闘を終えたあと彼を訪ねると、飛行実験に立ち会わされる。このイベントを見ておかないと、あとでコーキチを仲間にできないので注意。

←ここにある機械を調べると、飛行実験が始まる。

Town Guide 01-A バストーク

バストーク

道具屋

やくそう	10
かいふくのみ	50
どくけしそう	20
てんしのはね	40
シルバーリング	5000

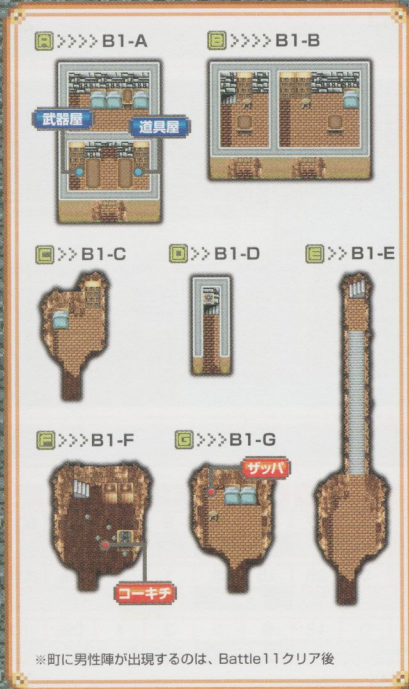
武器屋

ミドルソード	250
パワースピア	900
ブロンズランス	300
ミドルアックス	600
パワースティック	500
はがねのや	1200

ザッパとディアーネ

このバストークで仲間になるザッパとディアーネは、山や森での戦いに欠かせない存在。今後のバトルでは、平地が多い場合には騎馬ユニットをメインで、山岳地帯ではこのザッパたちをメインで出場させるといいだろう。ちなみにザッパを仲間にする方法は前ページで述べたとおり。ディアーネはザッパの家で侍女と話したあと話しかければ仲間になる。

←採石場に行くまえに仲間になるのはディアーネのみ。

Town Guide 01-B バストーク地下&採石場

※町に男性陣が出現するのは、Battle11クリア後

※この洞窟には、Battle11クリア後に採石場から入ることができる

変化するマップと人々

バストークの町を最初に訪れたときは、女性や子供と老人、そして商人くらいしかいない。また町から出ることもできない。しかし採石場から戻ると男性陣が出現し、ザッパを仲間にしたあとは町の外へも出られるようになる。町を出て一本橋に向かうまえに、町の中をひととおり歩き回ってみよう。人々の会話が変化しているし、マップが変わっているところもある。

←だんなが戻り、家が広くなったと喜んでいる人も。

意外なところにアイテムが……

第3章には意外なところに意外なアイテムが隠されている。詳しくはP200以降を参照してもらいたいが、その中からふたつだけ紹介しておこう。まずは教会の看板を調べて入手できる「ザッパのカード」。もうひとつは採石場の北東の壁で見つかる「メイドふく」だ。ただし「メイドふく」が見つかるのは、採石場でのバトルをクリアしたあとになる。

←「メイドふく」は、チップ専用の装備アイテムだ。

Battle 10 波止場の戦い（ナーシャ編）

目標レベル	8
勝利条件	ゴブゴビッチを撃破
クリアボーナス	なし
敵出現数	9
お金合計	金貨2570枚
味方出場数	2
退却場所	退却不可

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ゴブゴビッチ（ボス）❶	1	9	亜人	20	0	17	7	5	8	●	0%	500
魔法/特殊	—						装備品	ハンドアックス				
クラーケン ❷	1	12	水生	40	0	25	15	3	1	×	0%	2000
魔法/特殊	—						装備品	—				
アウトロウ ❸〜❾	7	5	亜人	10	0	12	9	5	3	×	0%	10
魔法/特殊	—						装備品	ハンドアックス				

TOPICS 限られたもちもの欄を有効に活用する

ナーシャ編では、もちもの欄がいっぱいの状態でアイテムを入手した場合、すべてマックス編のアイテムボックスに送られてしまう。なくなるわけではないし、使わないアイテムでもちもの欄が埋まっていても意味がないので、貴重な「めぐみのあめ」や「まもりのミルク」などは、わざとアイテムを4個持った状態で入手し、そのままアイテムボックスに送ってしまうといいだろう。ちなみにナーシャの初期装備である「メイス」は、捨ててしまってもマックス編で掘り出し物として店頭に並ぶ。そこでこのバトルでクラーケンを倒して「ヘビーメイス」を手に入れたら、より性能の低い「メイス」は捨ててしまってもかまわない。

←貴重なアイテムはアイテムボックスに送ってもいい。

←使用しない「メイス」は思い切って捨ててしまおう。

Tactics01〉〉〉 アタックの魔法を有効活用する

ナーシャ編2戦目は波止場での戦い。前回よりも難易度がはるかに上がっているので、バトルを開始するまえに以下の攻略情報をよく読んでおいてほしい。まず1ターン目は、ナーシャとズイカの両方にアタックLV2の魔法をかける。これで両者の攻撃力が5上がり、アウトロウなら1撃で倒せるようになる。目の前のアウトロウ3体を片づけたら、中央の橋に近づくまえに2個の宝箱を回収しておこう。中身はAが「かいふくのみ」でBが「まもりのミルク」。「まもりのミルク」は貴重なアイテムだが、ズイカの防御力に不安がある場合は、思い切って使ってしまおう。

←アウトロウは高確率で「やくそう」を落とす。

←宝箱はバトル中にしか回収できないので注意。

Tactics02〉〉〉 強敵クラーケンの倒し方

このバトル最大の敵がクラーケンだ。ボスのゴブゴビッチよりもレベルが高く、HPや攻撃力、防御力のすべてにおいて優れている。クラーケンは5マス以内に近づくと味方のほうに移動してくるが、このとき地形効果の高い「うみ（地形効果30%）」ではなく、できるだけ「はし（同0%）」や「はとば（同10%）」へと誘い出そう。ズイカとナーシャを交互に橋の上に送り、橋の上で攻撃→波止場に戻って回復という動作を繰り返すのがおすすめ。またこのときに、橋の左手にいるアウトロウも近づいてくるが無視してかまわない。クラーケンを倒せば「ヘビーメイス」が手に入る。

←「ヘビーメイス」入手まえにもちもの欄を再確認。

←入手したらさっそく装備し「メイス」は捨てる。

Tactics03〉〉〉 ゴブゴビッチはナーシャで倒す

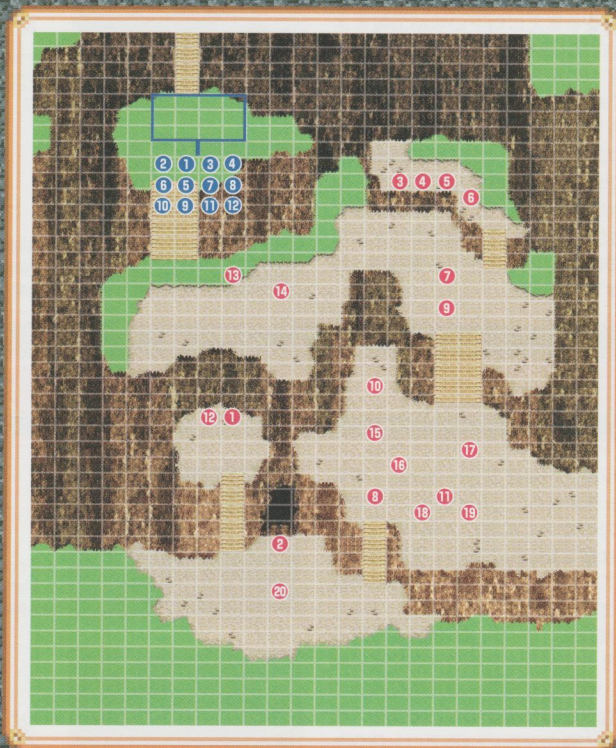
ボスであるゴブゴビッチは、倒すとバトルクリアになるためいちばん最後に倒そう。ナーシャ編ではバトルを繰り返すことができないので、少しでも多くの敵を倒しておきたい。またゴブゴビッチをナーシャで倒すと、「ゴブゴビッチのカード」が手に入る。ナーシャのみで戦って確実に入手しておきたい。

←強敵だがナーシャひとりでも十分倒せる相手だ。

Battle 11 バストーク採石場

目標レベル → 12

勝利条件	マスターメイジを撃破	クリアボーナス	エルフスレイヤー(15ターン以内)

敵出現数	20	お金合計	金貨2794枚	味方出場数	12	退却場所	バストーク

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
マスターメイジ(ボス) ❶	1	16	人間	22	30	19	13	5	26	×	60%	420
	魔法/特殊	フリーズLV2					装備品	パワースティック				
リザードマン ❷	1	10	亜人	20	0	22	15	6	12	●	0%	150
	魔法/特殊	—					装備品	ミドルアックス				
ハンターエルフ ❸〜❻	4	10	精	15	0	20	9	6	10	×	0%	160
	魔法/特殊	—					装備品	ロビンのや				
ダークメイジ ❼、❽	2	9	人間	14	24	27	8	5	12	×	50%	62
	魔法/特殊	フリーズLV2					装備品	パワースティック/イビルリング				
プリースト ❾〜⓬	4	9	人間	16	15	18	9	5	10	×	35%	125
	魔法/特殊	ヒールLV1					装備品	パワースティック				
スケルトン ⓭〜⓴	8	9	死者	15	0	17	16	5	7	●	0%	120
	魔法/特殊	—					装備品	ミドルソード				

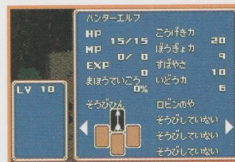
Tactics01〉〉〉 新しい仲間を優先的に育てる

マックス編では第3章最初のバトル。味方のレベルにもよるが、難易度はやや高めだ。第2章まではマックスを含め12人だったが、このバトルからアモンとバルバロイ、ディアーネが加わって15人になっている(2周目以降は除く)。1回のバトルに出場させられるのは12人までなので、事前に本陣で「へんせい」を行ない、出場させるメンバーを決めておこう。とくに新しく加わった仲間を優先して出場させるべき。しかし彼らはレベルが低いため、攻撃力や防御力に不安がある。そこで「アタックリング」や「シルバーリング」などを装備させ、これらのパラメータを補ってやるといい。

←飛行ユニットは戦略的にも重要なユニットだ。

←ディアーネの出現でハンスの立場が危うくなる?

Tactics02〉〉〉 ハンターエルフに要注意!

このバトルでもっともやっかいなのが、マップ北西にいる4体のハンターエルフ。攻撃力が高く最大3マスの射程を持っているので、味方の攻撃が届かない位置から攻撃されてしまう。さらに回避率が高く、装備している「ロビンのや」には即死効果まである。即死効果は防ぎようがないため、食らったら運が悪かったとあきらめるしかない。基本的にハンターエルフがいる場所の近くにある階段を防御力の高いユニットでふさぎ、この状態で飛行ユニットや魔法で倒してしまうのがベスト。魔法がもっとも確実な攻撃手段なので、できるだけ複数の敵を同時に攻撃するようにしたい。

←倒しても「ロビンのや」は絶対落とさない。残念。

←「イビルリング」があればここで使っておきたい。

Tactics03〉〉〉 マスターメイジは1ターンで倒す

ボスのマスターメイジも強敵だ。フリーズLV2で複数の味方を攻撃してくるので、近づく際には味方を隣接させないようにしよう。ただマスターメイジは素早さが非常に高いため、行動順がターンの最初になる。これを利用して、マスターメイジが行動し終えたら総攻撃をかけ、1ターン以内に倒してしまおう。

←飛行ユニットなら安全圏から近づくことも可能。

Battle 12 一本橋への道

目標レベル	13

勝利条件	敵全滅または一本橋に到着	クリアボーナス	金貨2000枚(15ターン以内)
敵出現数	16	お金合計	金貨2250枚
味方出場数	12	退却場所	バストーク

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ペガサスナイト ❶	1	14	馬人	22	0	30	18	7	14	×	0%	220
魔法/特殊	—					装備品	パワーランス					
ペガサスナイト ❷〜❺	4	12	馬人	18	0	21	16	7	12	×	0%	180
魔法/特殊	—					装備品	ブロンズランス					
リザードマン ❻、❼	2	10	亜人	20	0	22	15	6	12	●	0%	150
魔法/特殊	—					装備品	ミドルアックス					
ハンターエルフ ❽、❾	2	10	精	15	0	20	9	6	10	×	0%	160
魔法/特殊	—					装備品	ロビンのや					
プリースト ❿、⓫	2	9	人間	16	15	18	9	5	10	×	35%	125
魔法/特殊	ヒールLV1					装備品	パワースティック					
スケルトン ⓬〜⓰	5	9	死者	15	0	17	16	5	7	●	0%	120
魔法/特殊	—					装備品	ミドルソード					

Tactics01〉〉〉 山岳地帯に強いユニットで戦う

第3章のエリアマップがそのままバトルマップになっている戦い。マップのほとんどが森や山なので、山岳地帯に強いユニットで戦おう。おすすめはザッパやハンター、鳥人などだ。逆に騎馬ユニットは移動コストがかかりすぎるため、出場させてもあまり役に立たない。ここはケン、メイ、アーサーを除いた12人（2周目以降を除く）で戦うのがベスト。これらのユニットで繰り返し戦い、平均レベルを12以上にしておきたい。経験値は以下で述べるペガサスナイトを倒して稼ぐといい。なお、バトルをクリアしたら、❻のリザードマンがいたあたりの少し北側を調べてみよう。

←鳥人は夫婦で出場させる。レベルもそろえておこう。

←抜群の移動力を誇るザッパだが、孤立には十分注意。

Tactics02〉〉〉 ペガサスナイトをおびき出す

絶好の経験値稼ぎの対象であるペガサスナイトだが、マップ内を自由に動き回るため、味方ユニットのほうが振り回されがち。そこで飛行ユニットを使って、ある程度ペガサスナイトの動きを誘導しよう。確実ではないが、ペガサスナイトの移動範囲内に飛行ユニットを配置すると、それを目がけて近づいてくることが多い。うまくいったら魔道士やそれ以外のユニットで集中攻撃してしまおう。ただしペガサスナイトは、属性が「飛行」ではなく「馬人」であることに注意したい。「飛行」に特効のある「イナズマ」などの武器でも、通常どおりのダメージしか与えられないのだ。

←オトリ役は防御力が上昇しやすいアモンがベスト。

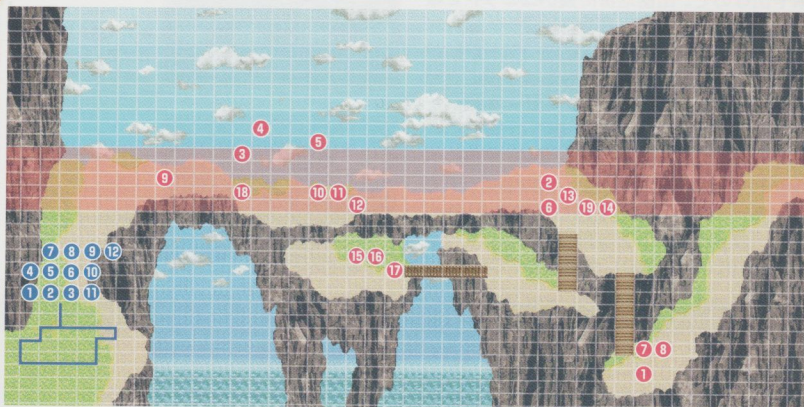
←ハンターエルフの攻撃射程に入らないように注意。

Tactics03〉〉〉 最後のペガサスナイトはザッパで倒す

一本橋の近くにいる❶のペガサスナイトだけは、ほかの4体のペガサスナイト（LV12）と異なり、レベルが14もある。またパワーランスを装備しているため、攻撃力もズバ抜けて高い。接近時には注意が必要だ。このペガサスナイトをザッパで倒すと、「ペガサスナイトのカード」を入手することができる。

←パワーランスを落とすこともある。確率は20%だ。

Battle 13 一本橋

目標レベル	→ 14		
勝利条件	シルバーナイトを撃破	クリアボーナス	デュエリスト（16ターン以内）
敵出現数	19	お金合計	金貨3135枚
味方出場数	12	退却場所	バストーク

※マップ中の赤い帯は、レーザーアイの攻撃が及ぶ範囲

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
シルバーナイト（ボス） ❶	1	12	馬人	20	0	27	15	7	11	●	0%	75
	魔法/特殊	—					装備品	パワーランス				
レーザーアイ ❷	1	20	砲台	30	0	14	19	0	27	×	0%	350
	魔法/特殊	レーザーアイ					装備品	—				
ペガサスナイト ❸～❽	6	12	馬人	18	0	21	16	7	12	×	0%	180
	魔法/特殊	—					装備品	ブロンズランス				
リザードマン ❾～⓮	6	10	亜人	20	0	22	15	6	12	●	0%	150
	魔法/特殊	—					装備品	ミドルアックス				
ハンターエルフ ⓯～⓱	3	10	精	15	0	20	9	6	10	×	0%	160
	魔法/特殊	—					装備品	ロビンのや				
プリースト ⓲、⓳	2	9	人間	16	15	18	9	5	10	×	35%	125
	魔法/特殊	ヒールLV1					装備品	パワースティック				

Tactics01〉〉〉 レーザーアイ対策が最優先

第3章最後のバトル。このバトルでは、敵の強さうんぬんよりも、レーザーアイへの対策がもっとも重要だ。レーザーアイの攻撃範囲は前ページのとおり。この範囲内にいる敵味方すべてに、12〜14程度のダメージを与える。攻撃してくるのは6の倍数ターンで、倒すまで永遠に続く。このレーザーアイを無傷で倒す方法はない。対策としては攻撃されるまえにHPを15以上残しておくこと。受けたダメージを回復しつつ、つぎの攻撃までに倒してしまうのだ。HPが14以下のユニットと飛行ユニット以外は、ダメージを受けても回復できるよう、各自「やくそう」をもたせておこう。

←HPが14以下なら、絶対に攻撃範囲に入れないこと。

←最前線で戦うユニットは「やくそう」を多めに用意。

Tactics02〉〉〉 レーザーアイを使ってレベルアップ

やっかいなレーザーアイだが、レベルが20と極端に高くHPも多いので、格好の経験値稼ぎの対象になる。早熟タイプのユニットならここでレベルを15以上にして、思い切って上級職に転職させるのもひとつの手だ。誰を転職させるかはプレイヤーの好みだが、バルバロイやアンリあたりがおすすめか。もちろん早熟タイプとはいえ、できるだけ20に近いレベルで転職したほうがいい。また繰り返し戦えばお金も貯まる。これでバストークの町で売っている「シルバーリング」を多めに購入しておくといいだろう。いずれにしろ手間をかければ、それだけ以降のバトルはラクになる。

←レベル上げはユニットを絞ったほうが効率的だ。

←「シルバーリング」はここでしか購入できない。

Tactics03〉〉〉 2枚のカードを入手する

このバトルでは「レーザーアイのカード」と「シルバーナイトのカード」が手に入る。ただし、どちらもアンリかタオで倒した場合のみ。シルバーナイトはボスなので、倒してしまうとバトルクリアとなることも忘れずに。またクリアボーナスの「デュエリスト」は、ここでしか入手できないレアな武器だ。

←「レーザーアイのカード」は能力的に非常に優秀。

マックスとナーシャは、大陸北部のパオ大平原で出会う。しかしそこには、ルーンファウスト軍により大要塞が築かれつつあった。

エリアMAP

全体MAP

パオ

エリアの特徴

ルーン大陸北部に広がる大草原。ここに暮らす人々は家を持たない。家畜パオパブのエサとなる草を探し、つねに旅を続けているのだ。そんな彼らにとって「パオトレイン」と呼ばれる巨大な列車は、まさに移動手段であり集団住宅でもあった。また平原の北部にはグランバートル港があるが、近年、ルーンファウスト軍によって要塞化されつつあるという。

←パオ平原を治めるコロン。王であり予言者でもある。

←列車が発車するまでは、パオ平原1から出られない。

第4章 進行フローチャート

イベント		MAP	仲間
ナーシャ編			
047	転位装置へ	Battle14(→P098)	キョウカQ
主人公編			
048	パオ平原1に到着	パオ平原1	
049	列車がいるあいだに教会に行く	パオ平原1	ヨーグルト
050	酒場でエリオットと話す	パオ平原1	
051	パオトレインでコロンと話す	パオ平原1	
052	列車出発後コーキチが仲間に	パオ平原1	コーキチ
053	バンガードを捜す	パオ平原1	バンガード
054	パオ平原1を出る	Battle15(→P100)	
055	戦闘後のイベント	エリアMAP	
056	パオ平原2でドミンゴとガンツを仲間に	パオ平原2	ドミンゴ、ガンツ
057	「フレイズボム」を入手	パオ平原2	
058	コロンと話す	パオ平原2	
059	要塞に進入	Battle16(→P102)	
060	要塞内部でアーネストと会話	要塞	アーネスト
061	バルバザークとの決戦	Battle17(→P104	
062	船でルーンファウストへ	エリアMAP	

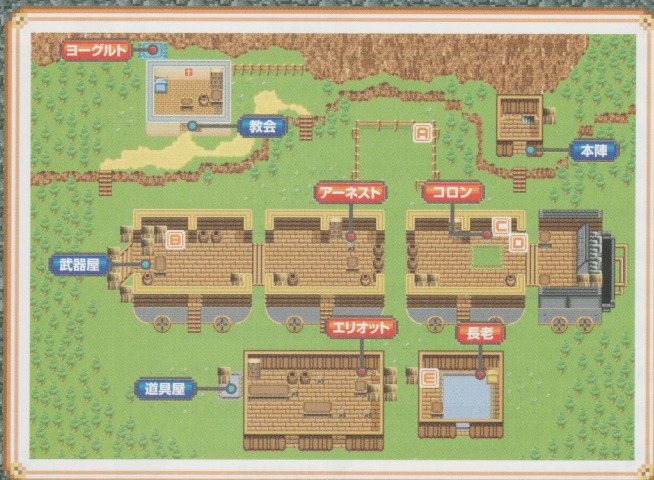
第5章 (P106)へ

ナーシャ部隊が合流

これまで別のシナリオを進んできたナーシャたちが、この章でマックス率いるシャイニング・フォース軍に合流する。ナーシャ、ズイカ、キョウカQ。いずれも一流の戦士なので、今後は主要ユニットとして活躍してくれるだろう。また彼女が加わることにより、物語も核心へと近づいていく。

2度のボス戦

第4章では、ルーンファウスト軍の将軍ふたりが登場する。これまでのボスと比べると、その戦闘能力はケタ違いに跳ね上がっており、彼らとのバトルではより戦略性の高い戦いが求められる。味方ユニットの特徴を知り、長所を活かしながら、この強大な敵に立ち向かっていこう。

Town Guide 01-A パオ平原1(列車発車前)

■パオ平原1

※商品を購入できるのは列車が発車するまで。

道具屋

商品	価格
やくそう	10
かいふくのみ	50
どくけしそう	20
てんしのはね	40

武器屋

商品	価格
ロングソード	750
パワースピア	900
パワーランス	1500
ミドルアックス	600
バラライザー	1000
はがねのや	1200

■宝箱の中身(5個) A~E

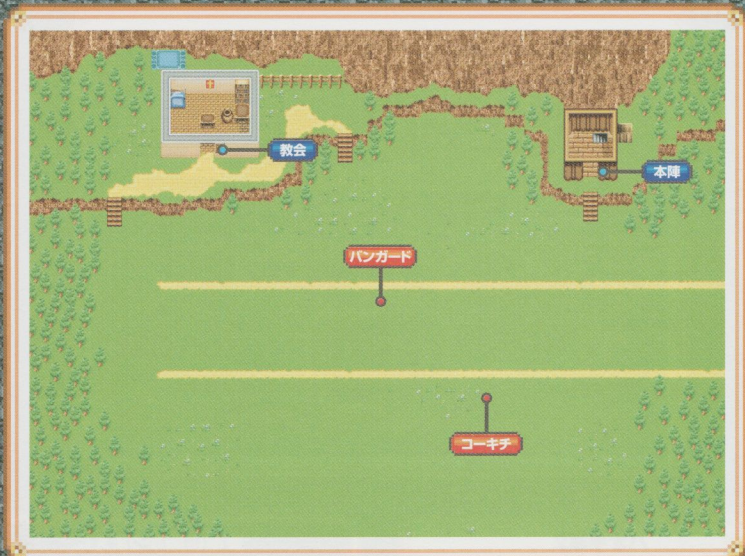
A ディアーネのカード
B げんきのパン
C からっぽ
D はやてのチキン
E ロングソード

列車発車まえの出来事

最初にパオ平原1を訪れたときは、列車の中には入れてもらえない。まず酒場にいるエリオット将軍の話を聞かなければならないのだ。列車の中に入り、国王コロンと話をすると、列車を出発させていいかどうか聞かれる。この選択肢が出たら要注意。ひとまずセーブしてから、やり残したことがないか確認してみよう。宝箱の回収や装備&回復アイテムの購入、教会の外でヨーグルトを仲間にするなど、重要なことは山ほどある。

←この選択肢が出てすぐに「はい」と答えないように。

←複雑な計器が並ぶ操縦席。調べるとそこには……。

Town Guide 01-B パオ平原1（列車発車後）

新しい仲間たち

列車が出発すると、本陣と教会、そして巨大な車輪の跡だけが残る。しかし、そのまま平原から外に出てはいけない。ここでは新たにふたりの仲間が加わるからだ。ひとり目のコーキチは第3章で飛行実験イベントを見ていれば自動的に、もうひとりのバンガードは、上記マップの位置で話すと仲間になる。

←コーキチ登場。バストークから飛んで来たようだ。

←バンガードはコロンの命で手助けしてくれるという。

軍の編成を考える

パオ平原1を後にすると、自動的にエリオット将軍とのバトルが始まる。このバトルをクリアすれば、先に述べたナーシャ一行がマックス軍に合流するのだ。またこの先のパオ平原2やグランバートルでも仲間がどんどん増え、第4章全体では最大9人もの仲間が増える。その都度、軍の編成を見直しておこう。

←仲間になったユニットは、まずステータスを確認。

←そろそろメインで育てるユニットを決定したい。

Town Guide 02 パオ平原2

パオ平原2

道具屋

アイテム	価格
やくそう	10
かいふくのみ	50
どくけしそう	20
てんしのはね	40

武器屋

アイテム	価格
ロングソード	750
パワースピア	900
パワーランス	1500
ミドルアックス	600
パラライザー	1000
はがねのや	1200

■宝箱の中身（3個）A～C

- A からっぽ
- B スチールソード
- C ロビンのや

要塞に向かうまえに

パオ平原2で重要なことは、コロンの近くにいるクロックの使者と話をして、要塞の扉を破壊できる「ブレイズボム」を手に入れること。これさえあれば要塞でのバトルが発生するのだが、そのまえに町の人々と会話したり、いろんな場所を調べてみよう。たとえば「ドミンゴたまご」を持った状態で道具屋の横にいるパオの商人に話しかけるとドミンゴが仲間になるし、武器屋や道具屋に話しかけることで掘出し物が店頭に並ぶこともあるのだ。

←宝箱からは上級職向けの武器が手に入る。

←柵の近くにいるパオパブに話しかけると……。

Town Guide 03 グランバートル

グランバートル

道具屋

やくそう	10
かいふくのみ	50
どくけしそう	20
てんしのはね	40

アーネストを救出

要塞をクリアすると、グランバートルの町に進むことができるようになる。しかしそのまま進んでも港には入れてもらえない。港の中に入るには、上記マップのアーネストを仲間にする必要があるのだ。彼はバルバザークに愛する家族や部下を殺され、復讐の鬼と化している。ちなみにCの部屋にある本棚を調べると「アーネストのカード」を入手することができる。

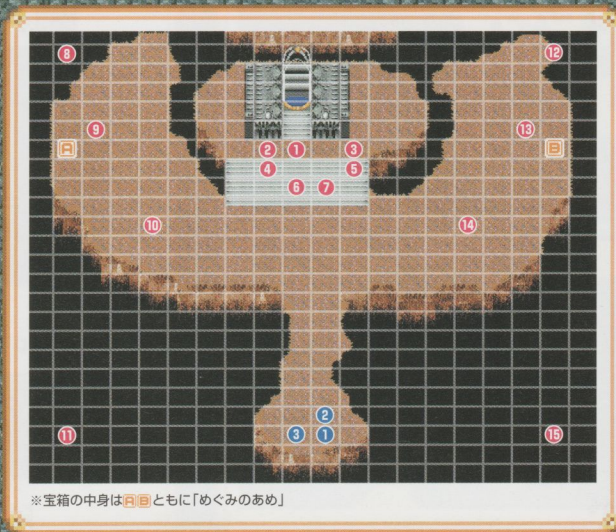
第5章に進むまえに

グランバートル港でのバトルを終えると、そのまま第5章に進むことになる。しかしそのまえに第4章で購入できるアイテムがないか、もう一度確認しておこう。またもう少しで転職できるユニットがいるなら、ここで何度か戦って転職しておいたほうがいいだろう。

←掘り出し物よりも通常の武器やアイテムを優先したい。

←転職したりレベルの低いユニットを育てておこう。

Battle 14 転位装置へ

目標レベル	10
勝利条件	ソウルイーターを撃破
クリアボーナス	なし
敵出現数	15
お金合計	金貨1760枚
味方出場数	3
退却場所	退却不可

※宝箱の中身はA Bともに「めぐみのあめ」

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ソウルイーター(ボス) ❶	1	15	死者	40	0	24	18	4	14	●	0%	1000
魔法/特殊	—					装備品	—					
ウィザリー ❷、❸	2	9	人間	20	18	10	12	4	12	×	40%	120
魔法/特殊	フリーズLV2					装備品	—					
ウィルオウィスプ ❹〜❼	4	8	死者	10	3	2	20	3	3	×	20%	70
魔法/特殊	フリーズLV1					装備品	—					
ゴースト ❽〜⓯	8	7	死者	14	0	20	14	8	5	×	35%	30
魔法/特殊	—					装備品	—					

Tactics01〉〉〉 まずは全員にアタックをかける

ナーシャ編最後のバトルは、転位装置にたどり着くまでの戦い。メンバーはキョウカQを加え3人になった。しかしキョウカQはカードを使うことができず、苦しい戦いであることには変わりない。まずは前回のバトル同様、1ターン目に味方全員にアタックLV2をかけておこう。これでゴーストを一撃で倒せればいいのだが、HPが1か2ぐらい残ってしまうだろう。しかしあせることはない。初期配置の細い通路から北に出ないようにして、迫ってくるゴーストをすべて倒してしまおう。またここでナーシャかズイカのレベルが7以下ならば、ふたりとも8以上になるようにしておくこと。

←ゴーストを倒すまではここより北に進まないように。

←キョウカQにも回復アイテムを持たせておく。

Tactics02〉〉〉 敵の魔法を食らわないように注意

ゴーストを全滅させたら、いよいよ細い通路の北側へと進む。ここで注意したいのが敵との間合いで、敵の魔法をできるだけ食らわないように注意しながら進軍することが重要なのだ。ウィルオウィスプもウィザリーも、味方が7マスの距離まで近づくと近寄ってくる。これを利用して、1体ずつおびき出して確実に倒してしまうこと。またどうしても魔法を食らってしまう場合は、魔法抵抗の高いナーシャかキョウカQをオトリにするといい。そしてとどめはズイカで刺すようにして、ズイカのレベルを積極的に上げておきたい。この理由については、以下で解説する。

←ズイカの魔法抵抗は0。魔法攻撃されないように。

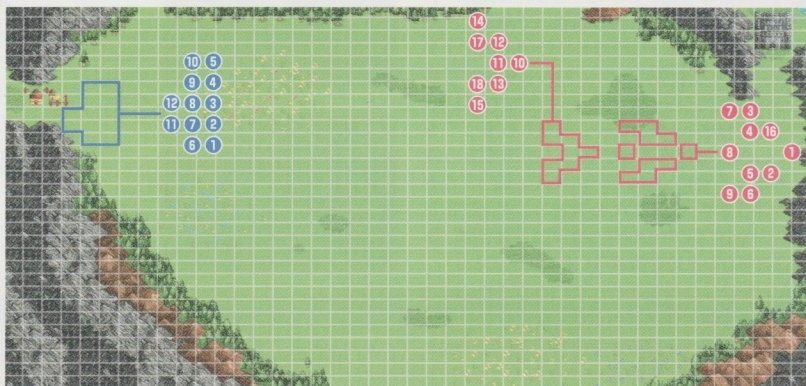
←HPが半分以下になったら、迷わず回復しておこう。

Tactics03〉〉〉 ソウルイーターはズイカで倒す

ボスのソウルイーターをズイカで倒すとカードが手に入る。ただし、ズイカのレベルが8以下なら非常にきびしいだろう。状況にもよるが、ナーシャとズイカをソウルイーターに隣接させておき､ナーシャをオトリにするといい。ナーシャの回復はキョウカQが担当しよう。この状態で、ズイカひとりで倒せば確実だ。

←ターン制限はないので、慎重に準備を整えよう。

Battle 15 対エリオット

目標レベル	15
勝利条件	エリオットを撃破
クリアボーナス	アバレダイコ(10ターン以内)
敵出現数	18
お金合計	金貨2775枚
味方出場数	12
退却場所	パオ平原1

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
エリオット(ボス) ❶	1	20	魔人	60	0	32	17	5	16	●	10%	450
魔法/特殊	—						装備品	ロングソード				
ブラスローダー ❷	1	14	砲台	14	0	25	15	4	14	×	0%	180
魔法/特殊	—						装備品	—				
シルバーナイト ❸〜❻	4	12	馬人	20	0	27	15	7	11	●	0%	75
魔法/特殊	—						装備品	ブロンズランス				
ペガサスナイト ❼〜❿	4	12	馬人	18	0	28	16	7	12	×	0%	180
魔法/特殊	—						装備品	パワーランス				
リザードマン ⓫	1	10	亜人	20	0	33	15	6	12	●	0%	150
魔法/特殊	—						装備品	ヒートアックス				
リザードマン ⓬〜⓯	4	10	亜人	20	0	22	15	6	12	●	0%	150
魔法/特殊	—						装備品	ミドルアックス				
プリースト ⓰〜⓲	3	9	人間	16	15	26	9	5	10	×	35%	125
魔法/特殊	ヒールLV1						装備品	パワースティック/イビルリング				

Tactics01〉〉〉 育成するユニットを考える

マックス編では第4章最初のバトル。敵のボス、エリオット将軍は強敵だが、まずは手前のザコを倒しつつ、味方のレベルを調整する。基本的に新しく仲間になったユニットのレベルを上げ、味方全体のレベルを平均化させるべき。しかし第4章では、ナーシャやキョウカQを始め、数多くの仲間が増えるほか、カードの使用が可能になるため、戦略も大幅に変わってくる。味方全員をまんべんなく育てるのもいいが、そろそろメインで育てるユニットとそうでないユニットを分けてもいい。たとえばこの段階で騎士はすでに5人いる。このうちメインで育てるのは、3人でいいだろう。

←最初から育ててきたユニットには愛着もある。

←槍を装備できるコーキチは、育てておいて損はない。

Tactics02〉〉〉 経験値を稼ぎつつアイテムも入手

ユニットを育成するときは、経験値を稼いでレベルを上げるだけでなく、お金やドロップアイテムも意識して戦いたい。たとえばこのマップに出現する⑪のリザードマンは、倒すと30%の確率で「ヒートアックス」を落とす。このアイテムは上級職向けの武器だが、誰でも使用でき「ブレイズLV2」の効果がある。何個あっても邪魔にならない、非常に便利なアイテムだ。このリザードマンを何度も倒して、できるだけ多く集めておきたい。またバトルを繰り返してお金が貯まったら、その章でしか購入できない装備品を優先して購入し、余裕があれば掘り出し物も買っておこう。

←「ヒートアックス」を装備した敵は攻撃力も高い。

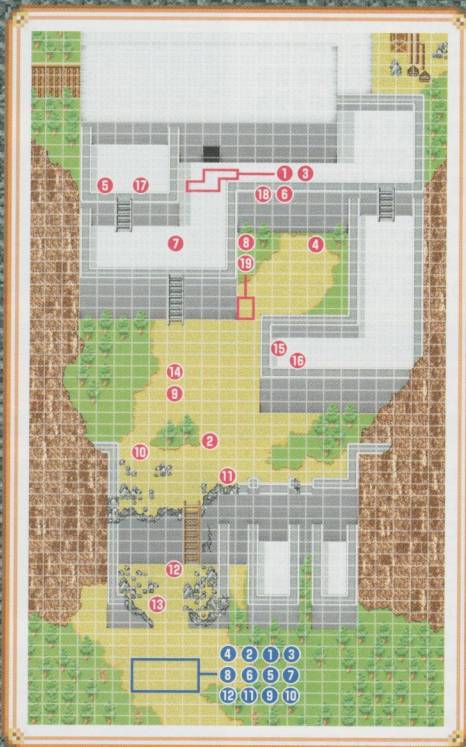
←これを使って戦えば、経験値稼ぎもラクになる。

Tactics03〉〉〉 エリオットはマックスで倒す

味方を十分にレベルアップさせたら、いよいよエリオット将軍との決戦に挑もう。まずは周囲の敵をすべて倒し、防御力の高いユニットで四方を囲む。この状態で魔法攻撃してHPを削り、最後にマックスでとどめを刺すのだ。マックスで倒さなければ「エリオットのカード」は入手できない。失敗したらやり直しだ。

←エリオット将軍の反撃は超強烈！ すぐに回復を。

Battle 16 グランバートル大要塞

目標レベル	→ 15						
勝利条件	ヘルハウンドを撃破			クリアボーナス	金貨4000枚(10ターン以内)		
敵出現数	19	お金合計	金貨2290枚	味方出場数	12	退却場所	パオ平原2

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ヘルハウンド(ボス) ❶	1	15	獣	29	0	28	19	7	13	●	0%	200
	魔法/特殊	—					装備品	—				
ルーンナイト ❷	1	15	馬人	20	0	29	14	6	10	●	0%	140
	魔法/特殊	—					装備品	パワーランス				
ブラスローダー ❸、❹	2	14	砲台	14	0	25	15	4	14	×	0%	180
	魔法/特殊	—					装備品	—				
シルバーナイト ❺〜⓭	9	12	馬人	20	0	27	15	7	11	●	0%	75
	魔法/特殊	—					装備品	パワーランス				
ペガサスナイト ⓮〜⓰	3	12	馬人	18	0	28	16	7	12	×	0%	180
	魔法/特殊	—					装備品	パワーランス				
プリースト ⓱〜⓳	3	9	人間	16	15	26	9	5	10	×	35%	125
	魔法/特殊	ヒールLV1					装備品	パワースティック/イビルリング				

Scenario & Map Guide

Tactics01〉〉〉 戦略が大幅に変化する

ナーシャとキョウカQが仲間に加わったことで、以降のバトルでは戦略が大きく変化する。まずこのバトルでは、いままでなら味方の初期配置近くにあるハシゴ付近で大渋滞になってしまうはず。しかしナーシャの「ステップ」で味方の移動力を上げ、キョウカQのカードコマンド「ムーブ」で特定のユニットを再行動させれば、難なく通過できてしまうのだ。今後はこのステップとムーブは基本戦略と考えてもらいたい。またロウやチップが習得する「クイック」(素早さ上昇)、「ちからのリング」や同じ効果の「アタック」(攻撃力上昇)など、その他の補助魔法や装備品もうまく使いこなそう。

←ナーシャはこの補助魔法だけで経験値を稼げる。

←ムーブによる再行動は便利。ちょっと反則な気も。

Tactics02〉〉〉 オトリ役はドミンゴで

いくら戦略がバッチリでも、敵の攻撃を引きつけるオトリが役立たずでは意味がない。これまでオトリ役はマックスが担当することが多かったが、このバトル以降はドミンゴに変わってもらおう。ドミンゴはHPや防御力が極端に高くなるが、魔法ユニットに属するため、マックスやナーシャのつぎに狙われやすい。しかもドミンゴの移動タイプは浮遊なので、飛行ユニットほどではないが、地形の影響を受けにくいのだ。もちろんドミンゴの初期レベルは1で、この時点では能力もそれほど高くない。しかしレベル10になるころには、ほかのどのユニットよりも防御力が高くなっているはず。

←まずはあらゆる方法でドミンゴをレベルアップ。

←レベル15になると、HPや防御力はここまで上昇する。

Tactics03〉〉〉 ヘルハウンドはガンツで倒す

ヘルハウンドをガンツで倒すと、「ヘルハウンドのカード」が手に入る。仲間になったばかりのガンツで倒すのはきびしいが、ムーブやステップを使って育てたあとなら簡単だ。問題はこれ以降のバトルでガンツを出場させるかどうかだろう。魔法や装備で移動力さえ補えば、1軍メンバーとしても十分戦えるのだが……。

←蒸気を吹き出す攻撃時のモーションは、一見の価値あり。

Battle 17 グランバートル港

目標レベル	16						
勝利条件	バルバザークを撃破			クリアボーナス	マーマンバスター(8ターン以内)		
敵出現数	15	お金合計	金貨4485枚	味方出場数	12	退却場所	グランバートル港

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
バルバザーク(ボス) ❶	1	20	人間	65	0	34	18	5	20	●	0%	520
魔法/特殊	—					装備品	スチールソード					
ブルードラゴン ❷	1	7	竜	25	0	30	27	3	15	●	0%	1000
魔法/特殊	—					装備品	—					
ヘルハウンド ❸、❹	2	15	獣	29	0	28	19	7	13	●	0%	200
魔法/特殊	—					装備品	—					
ブラスローダー ❺〜❼	3	14	砲台	14	0	25	15	4	14	×	0%	180
魔法/特殊	—					装備品	—					
プリースト ❽	1	9	人間	16	15	26	9	5	10	×	35%	125
魔法/特殊	ヒールLV1					装備品	パワースティック/イビルリング					
シルバーナイト ❾、❿	2	12	馬人	20	0	27	15	7	11	●	0%	75
魔法/特殊	—					装備品	パワーランス					
シーバット ⓫〜⓯	5	12	飛行	20	0	20	14	7	14	×	0%	350
魔法/特殊	—					装備品	—					

Tactics01〉〉〉 装備を工夫して戦う

第4章最後のバトルは、グランバートル港でのバルバザーク戦。ポイントは転職を意識した味方ユニットの育成と、Tactics02で解説するアーネストの育成だ。またこのバトルで効率よく敵を倒すなら、敵の属性を考えて特効のある武器を装備させてもいい。うるさく飛び回るシーバットには「イナズマ」が、HPや防御力の高いヘルハウンドには「ヤマツナミ」が、3マスの射程を持つブラスローダーには「アバレダイコ」が効果的。ただしいずれも戦士か魔戦士しか装備できないのが難点。またこの装備で攻撃すると一撃で倒してしまうため、経験値稼ぎには向かないかもしれない。

←転職を目指して、繰り返し何度も戦っておこう。

←上級職に転職した魔戦士なら、どの武器も装備可能だ。

Tactics02〉〉〉 バルバザークはアーネストで倒す

アーネストでバルバザークを倒せばカードを入手できるが、そのまえにアーネスト自身を鍛えておく必要がある。またアーネストを育てていると、パラメータの伸びが悪くないことにも気づくはず。ケンやメイのかわりに1軍に加えても損はないユニットだ。

←育て方によっては超大物に。ケンの立場が危うい！？

TOPICS ナーシャの転職とキュアリング

このバトルでは、戦闘を離脱するとすぐ隣の教会へと戻される。近くに道具屋もあるので、バトル→退却→アイテム補充の流れをスムーズに実行できるのだ。アーネストだけでなく、育てたいユニットがいたら、ここで気がすむまで育てておこう。できればここで2、3人転職させておこう。誰を転職させるかはプレイヤー次第だが、補助魔法だけでいくらでも経験値が稼げるナーシャだけは、絶対に転職させておきたいところ。極端な話、バトル開始→ステップ→退却を繰り返すだけで、あっという間にレベル20になってしまうからだ。ちなみに敵のブルードラゴンは、倒したときに必ず「キュアリング」を落とす。毒を防ぐ唯一の装備品なので、何度も倒して複数入手しておきたい。

←ブルードラゴンを倒すと、特殊な会話イベントも発生。

←少なくともナーシャだけはここで転職させておきたい。

第5章 海底神殿の謎

念願の船を手に入れたマックス一行は、大海原に船出した。しかし途中で怪物の襲撃にあい、南の島ワーラルへとたどり着く。

#2 シナリオ&マップ攻略編

Scenario & Map Guide

エリアMAP

全体MAP

エリアの特徴

東西の大陸の間に広がる大海原。その中央に位置する島国がワーラルだ。王制が敷かれてはいるが、国王以外はみなのんびり過ごしており、人間と人魚が平和に共存している。おもな産業は観光で、最大の観光名所は島の南側にある巨大な環礁フライパンリーフである。しかし近年、この環礁の中心部に海水が流れ込むという異常事態が発生している。

第5章 進行フローチャート

	イベント	MAP	仲間
063	海上で怪物に襲われる	Battle18(→P110)	
064	ワーラルに漂着	ワーラル	
065	ブイの外に出る	ワーラル	
066	フライパンリーフへ	ワーラル	
067	神父と話す	フライパンリーフ	
068	アダムのあとを追って遺跡に	Battle19(→P112)	
069	記憶の泉イベント2	フライパンリーフ	
070	ワーラルに戻る	ワーラル	
071	ハンゾウを仲間に	ワーラル	ハンゾウ
072	王様と会見し旅立つ	Battle20(→P114)	

第6章 (P116)へ

ワーラルからフライパンリーフへ

島の人々の話を総合すると、ワーラルの南にはフライパンリーフと呼ばれる巨大な環礁があるのだが、そこの中心部に穴が開いたため、海水が流れ込み潮の流れが異常に速くなっているという。また島に現われた冒険家ボーケンによると、ワーラル島自体が、巨大な遺跡のようなものの上に乗っているという。ワーラルからフライパンリーフへは、小舟で海上を移動し、ブイの近くにいるシェルラに話しかけることで行けるようになる。ただし一度行くとワーラルに戻れなくなるので注意。

←「はい」と答えるまえに準備を整えておくこと。

シノビの達人「ハンゾウ」

第5章では仲間はひとりしか増えない。しかしそのひとりであるハンゾウは、なかなか簡単には出現してくれない。彼が出現するのは海底神殿でのバトル(P112)のあと。フライパンリーフからワーラルに戻ったあと、P108、109のマップに記された①から③までの表札の文字を読み、その後教会の神父の横にある箱④を調べる。最後にボーケンが出現する場所の近くにある魚のマーク⑤を調べれば、ようやく出現するといった流れだ。島を旅立つと二度と仲間にできないので注意したい。

←初期レベルは1だが、驚異的な強さの持ち主だ。

Town Guide 07 ワーラル

ワーラル国王
本陣
武器屋
道具屋
教会
シェルラ
シェル

※マップ中に数字が置かれた場所を順番に調べると、隠しキャラクター「ハンゾウ」が出現する(③は次ページ)

■ワーラル

道具屋

やくそう	10
かいふくのみ	50
どくけしそう	20
てんしのはね	40
かぜのゆびわ	2000

武器屋

スチールソード	2500
パワースピア	900
スチールランス	3000
バトルアックス	2600
パワースティック	500
ロビンのや	3200

フライパンリーフに行く前に

先にも述べたとおり、ブイの近くにいる人魚シェルラに話しかけると、フライパンリーフに行けるようになる。しかし、一度フライパンリーフに進むと、つぎのバトル(Battle19)が終了するまで戻ってこられなくなるのだ。

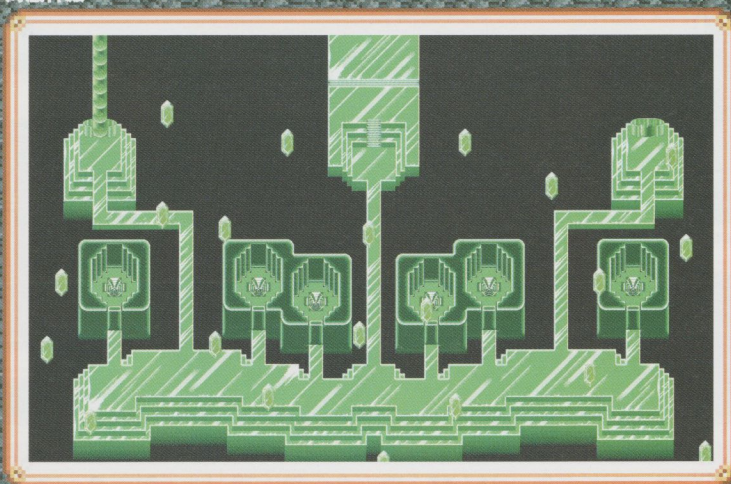
■宝箱の中身(5個) A~E

A めぐみのあめ
B いだてんのリング
C げんきのパン
D まもりのミルク
E ヘビーメイス

Town Guide 02 フライパンリーフ～海底

フライパンリーフ（ノーマル時）

フライパンリーフ（イベント後）

海底神殿

MAPの変化

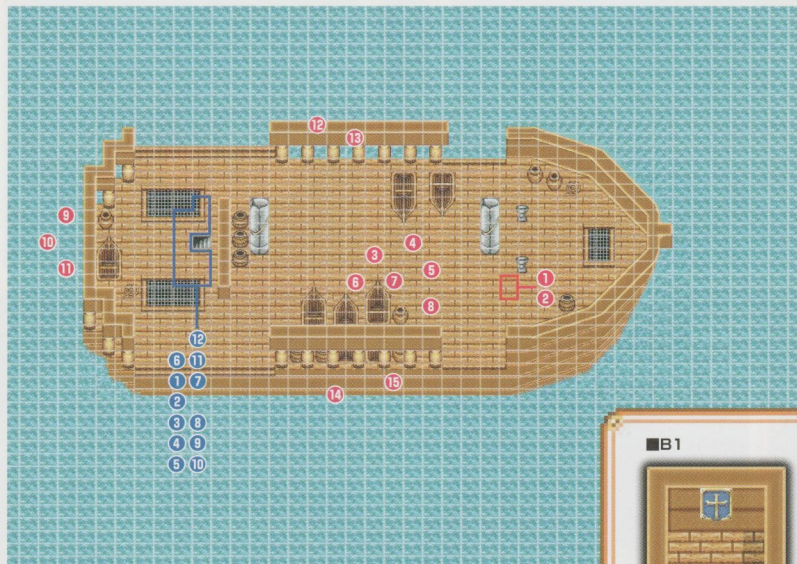
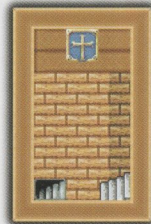
マックスが神父と会話したあと外に出ると、機械兵（アダム）の姿を見かけるイベントが発生する。そのイベントのあとマップを北上すると大きな地震が起こり、上記右のようにマップが変化するのだ。海底神殿にはその後行けるようになる。

記録や転職も可能

フライパンリーフには教会はないが、唯一の建物の中に神父さんがいる。今後は彼がセーブや転職を行なってくれるので安心だ。ただし左のイベント中は眠っている。Battle18をクリアしたり、途中で退却すると普通に対応してくれるようになる。

Battle 18 **船上戦1** 目標レベル → 16

勝利条件	敵を全滅	クリアボーナス	金貨5000枚（8ターン以内）

敵出現数	15	お金合計	金貨3460枚	味方出場数	12	退却場所	船内

※船内はB2に本陣、B1に教会があり、1Fの甲板がバトルマップになる

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ストームローバー ❶、❷	2	14	水生	25	0	25	16	6	23	●	0%	220
魔法/特殊	—					装備品	—					
ミサイルシェル ❸〜❽	6	13	水生	21	0	22	14	6	16	×	0%	180
魔法/特殊	—					装備品	—					
ペガサスナイト ❾〜⓫	3	12	馬人	18	0	28	16	7	12	×	0%	180
魔法/特殊	—					装備品	パワーランス					
シーバット ⓬〜⓯	4	12	飛行	20	0	20	14	7	14	×	0%	350
魔法/特殊	—					装備品	—					

Tactics01〉〉〉　1回のバトルでクリアしてしまおう

第4章を終え、マックスとナーシャ、そしてメイを交えた会話イベントが終わると、そのままこのバトルに突入する。前回のバトルのままの編成で準備を整えていない場合は、一度戦闘を離脱して船内に退却しよう。B2にある本陣で準備を整え、B1の教会でセーブをして甲板に出れば、再びバトル開始だ。ボーナスをもらうためには急いでクリアする必要があるが、ここはできるだけ1回のバトルでクリアしてしまい、さっさとつぎのシナリオに進みたい。船内には道具屋や武器屋がないうえ出現する敵のレベルもそれほど高くないので、経験値稼ぎにも適さないからだ。

バルバロイ：みんな　甲板に出ろ！
敵襲だっ！
船のまわりを囲まれたぞ！

←鳥人夫婦が危機を知らせると、バトルが開始される。

←どうやらルーンファウスト軍ではないようだ。

Tactics02〉〉〉　飛行ユニットは弓か魔法で倒す

このバトルではとくに強敵と呼べる相手はいないが、味方を毒状態にするストームローパーとミサイルシェルがやっかい。対策としては、前回のバトルでブルードラゴンを倒して手に入れた「キュアリング」が役に立つ。複数所持している場合は、前衛のユニットすべてに装備させておきたい。所持していない場合は、アンチドウテが使えるロウや「どくけしそう」の準備を忘れずに。またクリアボーナスを狙う場合、船のまわりにいる飛行ユニットへの対策が重要となる。オトリでおびき出し、魔法や弓矢で確実に倒すこと。ドミンゴならオトリ役と攻撃役の両方が務まるので便利。

←敵と隣接するユニットにはすべて装備させたい。

←このような戦いでは、ドミンゴが大活躍する。

Tactics03〉〉〉　ナーシャのみは経験値を稼げる

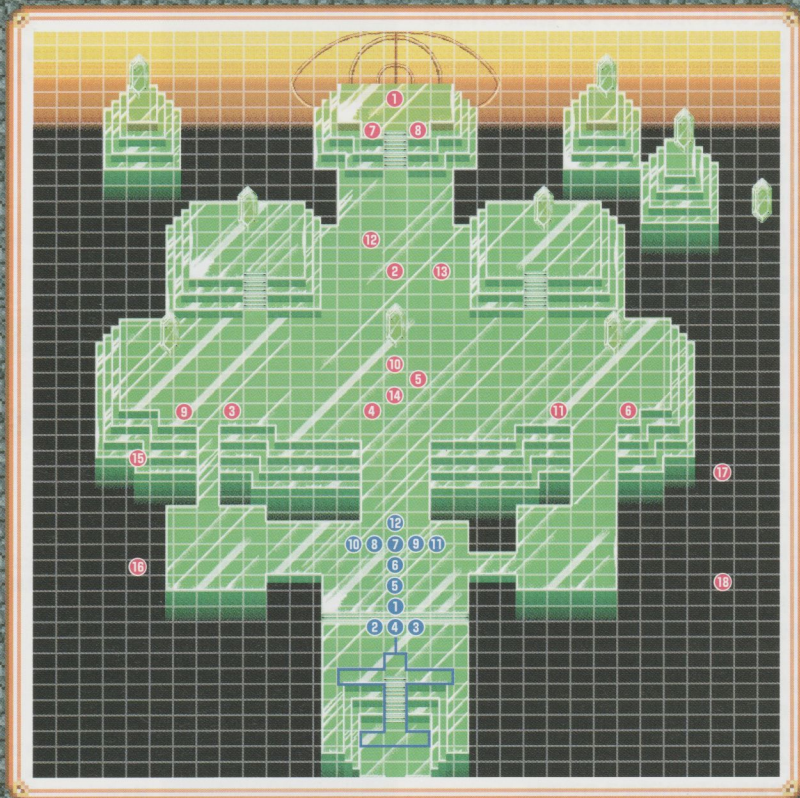
このようなバトルでも、ナーシャなら経験値を稼ぐことができる。出場メンバーをマックスとナーシャのみにして、アタックを唱えたらすぐに退却という動作を繰り返せばいいのだ。教会とバトルマップが近いのもうれしい。ナーシャのレベルが高くて困ることはないので、時間に余裕があれば試してもらいたい。

←やり込めばナーシャのレベルをいくらでも上げられる。

#2 シナリオ&マップ攻略編

Battle 19 メタファーへの道

目標レベル → 17

勝利条件	マスターメイジを撃破	クリアボーナス	金貨6000枚（10ターン以内）
敵出現数	18	お金合計	金貨4920枚
味方出場数	12	退却場所	フライパンリーフ

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金	魔法/特殊	装備品
マスターメイジ（ボス） ❶	1	16	人間	22	30	25	22	5	26	×	60%	420	フリーズLV2	まもりのつえ
スケルトン ❷〜❻	5	17	死者	20	0	23	22	6	7	●	0%	240	—	ロングソード/まもりのリング
ヘルハウンド ❼〜⓫	5	15	獣	29	0	28	19	7	13	●	0%	200	—	—
ウォーム ⓬〜⓮	3	14	水生	17	0	27	16	4	16	●	0%	300	—	—
シーバット ⓯〜⓲	4	12	飛行	20	0	20	14	7	14	×	0%	350	—	—

Tactics01〉〉〉 戦闘開始直後の戦い方

第5章ではもっとも大規模なバトル。バトルマップも広く、出現する敵もバラエティーに富んでいる。ここで何度も戦って、メインユニットを強化しておきたい。まずはバトル開始直後の動きだが、基本戦略はBattle16で述べたとおり。ナーシャの「ステップ」やキョウカQのカードコマンド「ムーブ」を使い、階段付近で渋滞にならないように注意すること。ひとつ補足しておくと、このバトルではマックスがかなり後方に配置されているため、1ターン目に前に進めない可能性が高い。そこで彼を前進させたいなら、ワーラルで手に入れた「いだてんのリング」を装備させておくといい。

←このリングさえあれば、ガンツでも1軍入りできる。

ステップはできるだけ多くのユニットにかけたい。

Tactics02〉〉〉 何度も戦って味方を転職させる

先でも述べたとおり、ここでは繰り返し戦ってユニットを育てておきたい。そろそろメインユニットの1/3くらいは、転職させてもいいだろう。もちろんレベル20にしてから転職させたいところだが、極端な晩成タイプのアーサーやズイカを除き、レベルが17か18なら考えてもいい。もちろん最終的な判断はプレイヤーに任せるが、重要なことは、転職後はそのユニットの能力が落ちるということ。また転職してもレベル6以上にならないとほとんどパラメータが成長しないことも覚えておきたい。味方全体を一気に転職させると、大幅な戦力ダウンになるので絶対に避けよう。

←EXPが90以上なら「やくそう」使用でレベルアップ。

←転職後は能力が落ちるので上級職向けの武器でカバー。

Tactics03〉〉〉 マスターメイジはメイで倒す

ボスであるマスターメイジのカードを手に入れるには、メイでとどめを刺す必要がある。マスターメイジの両側にいるヘルハウンドが邪魔だが、キョウカQの「ムーブ」でメイを再行動させれば、比較的ラクに入手できる。贅沢をいえば、マスターメイジが20%の確率で落とす「まもりのつえ」も欲しいところ。

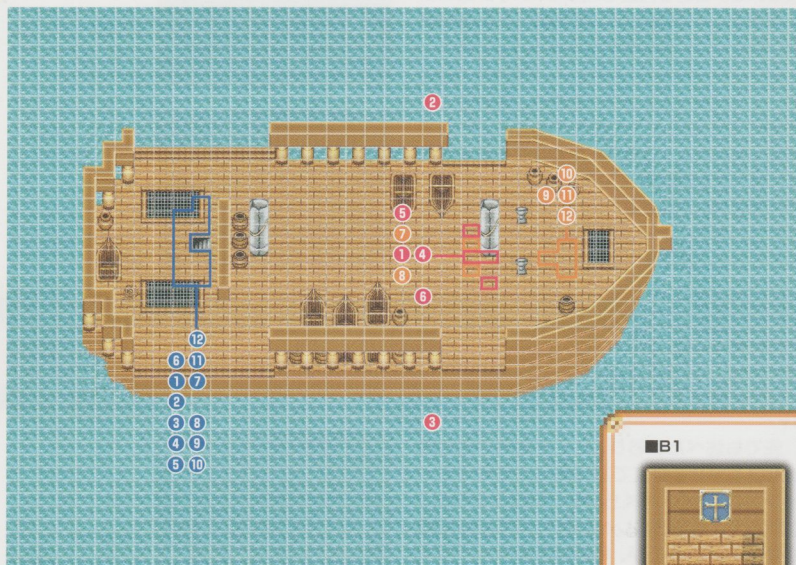
←カードを手に入れること自体はそれほど難しくない。

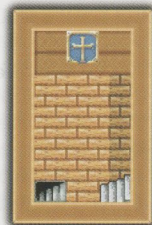
#2 シナリオ&マップ攻略編

Battle 20 船上戦2

目標レベル → 18

勝利条件	敵を全滅	クリアボーナス	ソウルバスター（6ターン以内）

敵出現数	12（6+6）	お金合計	金貨3620枚	味方出場数	12	退却場所	船内

※船内はB2に本陣、B1に教会があり、1Fの甲板がバトルマップになる

■B1

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ガーゴイル ❶	1	18	飛行	18	12	29	18	6	20	×	0%	350
	魔法/特殊	イリュート/ブレイズLV1					装備品	—				
ペガサスナイト ❷、❸	2	14	馬人	22	0	30	18	7	14	×	0%	220
	魔法/特殊	—					装備品	パワーランス				
シーバット ❹	1	12	飛行	20	0	20	14	7	14	×	0%	350
	魔法/特殊	—					装備品	—				
ミサイルシェル ❺、❻	2	13	水生	21	0	22	14	6	16	×	0%	180
	魔法/特殊	—					装備品	—				
シーバット 増援❼、❽	4	12	飛行	20	0	20	14	7	14	×	0%	350
	魔法/特殊	—					装備品	—				
ミサイルシェル 増援❾～⓬	4	13	水生	21	0	22	14	6	16	×	0%	180
	魔法/特殊	—					装備品	—				

Tactics01〉〉〉 基本戦術はBattle18と同じ

ワーラルを離れプロンプトを目指したマックス一行が、またしても海の怪物たちの襲撃を受ける。Battle18とほぼ同様の海上戦。バトルマップや退却場所である船内のマップはまったく同じなので、基本戦略も同じでかまわない。ミサイルシェル対策として「キュアリング」や「どくけしそう」を用意し、敵の飛行ユニットはドミンゴで倒せばいい。ただ前回との大きな違いは、敵の増援部隊が出現する点と、経験値稼ぎできる味方がいるであろう点だ。それぞれ以下で解説しているので参照してほしい。経験値稼ぎはハンゾウを例にしているが、転職後のユニットでも同様。

←マックスたちは、またしても怪物たちの襲撃を受ける。

←再行動させるなら、戦略上重要なユニットから順番に。

Tactics02〉〉〉 経験値稼ぎは少数精鋭で

バトルをクリアするまえに、ハンゾウを始めレベル10以下のユニットの経験値を稼いでおきたい。これは転職後のユニットも同様だ。このとき出場させるメンバーを、マックス、ナーシャ、キョウカQの3人と、レベルアップさせたいユニット2〜3人くらいに絞れば、効率的に経験値を稼ぐことができる。

←強すぎるハンゾウには、わざと弱い武器を持たせる。

Tactics03〉〉〉 増援を早めに出現させる

このバトルでもっともやっかいなのが、ランダムで出現する敵の増援部隊。増援は味方ユニットがガーゴイル❶の手前4マスの距離まで近づくと、そのつぎのターンに出現する。同時にガーゴイルもおびき出されて攻撃してくるのだ。経験値稼ぎするときならいいが、クリアボーナスを得るためには、この増援も含めて6ターン以内に全滅させる必要がある。そこで強力な飛行ユニット（アモンやドミンゴがおすすめ）を再行動させ、オトリ役に使って3ターン以内に増援を出現させておこう。もちろんオトリユニットが孤立しないように、ほかの味方にもステップをかけておきたい。

←オトリは2名いると便利。毒対策の「キュアリング」は必須。

←後発部隊も、ナーシャの「ステップ」で移動力を高めておく。

第6章 竜の国の戦い

怪物に襲われて破損した船で漂流したマックスたちは、ある村に流れ着いた。しかしそこには、子供と老人の姿しかなかった。

エリアMAP

ドラゴニア
ルドル村
デーモンキャッスル

全体MAP

エリアの特徴

東の大陸北部に広がる険しい山岳地帯。ここには古代から神竜が住むドラゴニアと、その神竜を崇拝する人が集まってできたルドル村がある。しかし神竜は年々姿を消し、それにあわせて大人たちも村を捨てたという。また初めてこの地を訪れたときにはないが、プロンプトへ続く高い山のふもとに、のちにデーモンキャッスルとよばれる塔が出現する。

第6章 進行フローチャート

	イベント	MAP	仲間
073	ルドル村に漂着	ルドル村	
074	カリンと会話	ルドル村	
075	クリンと会話	ルドル村	
076	ライルとムサシを仲間に	ルドル村	ライル、ムサシ
077	村の外へ	Battle21（→P120）	
078	ドラゴニアでバリュウと話す	ドラゴニア	バリュウ
079	カインと会話	ドラゴニア	
080	本陣で準備を整えて外へ出る	Battle22（→P122）	
081	戦闘後、ふたたびカインと会話	ドラゴニア	
082	ダークソル登場	ドラゴニア	
083	カリンと会話	ルドル村	
084	クリンと会話	ルドル村	
085	子供たちとの別れ（村の外へ）	Battle23（→P124）	
086	デーモンキャッスルに入る	Battle24（→P126）	

第7章 （P128）へ

物語の核心に迫るイベント

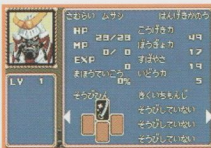
ドラゴニアでは、マックスとルーンファウスト軍のシルバーナイト隊長カインとの決戦が行なわれる。そして神聖なこの地を舞台に、物語の核心に迫る重要なイベントが繰り広げられるのだ。カインとはいったい何者なのか？　それはプレイヤー自身の目で確かめてほしい。

←マックスに敗れたカインの仮面が砕け……。

最強のモノノフ「ムサシ」見参！

ハンゾウに続き、最強の助っ人ムサシが登場する。仲間にする方法は、P118のマップに記された表札やブロンズ像などを順番に調べること。番号にそって順番に調べればいい。ただし町の外にある表札の場所に行くには、ルートを慎重に選ぶ必要があるので、注意すること。

←最初から最強の「きくいちもんじ」を装備している。

Town Guide 07 ルドル村

※マップ中に数字が置かれた場所を順番に調べると、隠しキャラクター「ムサシ」が出現する
※町の出口から出て、矢印のとおり壁沿いに進むと、宝箱や看板のある場所に行くことができる

ルドル村

道具屋	
やくそう	10
かいふくのみ	50
どくけしそう	20
てんしのはね	40

武器屋	
スチールソード	2500
クロムランス	4500
バトルアックス	2600
まもりのつえ	3200
ロビンのや	3200
ホーリーメイス	4000

A>>>> 1F

B>>>> B1

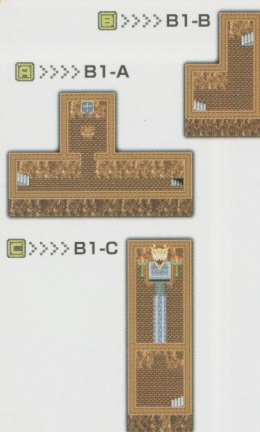
C>>>> 1F/2F

■1F

■2F

■宝箱の中身（3個）A～C

- A ライルのカード
- B かいふくのみ
- C せいじゃのつえ

Town Guide 02 ドラゴニア

ドラゴニア

やくそう	10
かいふくのみ	50
どくけしそう	20
てんしのはね	40

■宝箱の中身（3個）A～C

A めぐみのあめ
B ハルバート
C ブロードソード

ルドル村には戻れない

Battle21（P120）をクリアすると、ドラゴニアに強制移動となる。つぎのバトルをクリアするまでルドル村に戻れなくなるので、そのまえに準備を整えておこう。

バリュウを仲間にすると……

最後の神竜バリュウを仲間にすると、その後カインが登場して、マックスに決戦を申し込んでくる。一度本陣に入って外に出てくるとバトル開始になるので、アイテムを購入したい場合は、本陣に入るまえに道具屋に立ち寄っておくこと。またバリュウを始め、ルドル村で仲間になったライルやムサシなど、新しい仲間たちを編成に組み込むことも忘れずに。ちなみに「バリュウのカード」は、カインとの決戦後、ルドル村に戻ってカリンに話しかけると入手できる。

力と力……
正面から 戦ってやる！

←正面からの対決を望むカイン。自信のほどが窺える。

←カードをもらってからバリュウを育ててもいい。

Battle 21 ドラゴニアへの道
目標レベル → 19

勝利条件	デュラハンを撃破またはドラゴニアに到着	クリアボーナス	金貨7000枚(10ターン以内)
敵出現数	19(8+11)	お金合計	金貨6380枚
味方出場数	12	退却場所	ルドル村

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金	魔法/特殊	装備品
デュラハン(ボス) ❶	1	18	死者	22	0	37	28	5	13	●	20%	600	—	ブロードソード
マスターメイジ ❷	1	16	人間	22	30	19	13	5	26	×	60%	420	フリーズLV2	パワースティック
ハイプリースト ❸	1	15	人間	20	30	23	14	6	13	×	40%	300	ヒールLV3	パワースティック
ブラスローダー ❹〜❽	5	14	砲台	14	0	25	19	4	14	×	0%	180	—	まもりのリング
マスターメイジ 増援❾〜⓫	3	16	人間	22	30	19	13	5	26	×	60%	420	フリーズLV2	パワースティック
ウォーム 増援⓬〜⓮	3	14	水生	17	0	27	16	4	16	●	0%	300	—	—
ゴーレム 増援⓯〜⓳	5	16	巨人	17	0	32	28	4	16	●	0%	400	—	—

Tactics01〉〉〉 森に強いユニットで戦うのが基本

ルドル村からドラゴニアへ向かう道のりで繰り広げられるバトル。エリアマップがそのままバトルマップになっているが、メインの戦場になるのはマップの上半分のみ。それでもけっこう広いし山や森があるので、基本的にはザッパやディアーネ、飛行ユニットなど、移動力が高く森に強いユニットで戦おう。ただ仲間になったばかりのライルやムサシを育てたいなら、彼らに「いだてんのリング」を装備させたり、ステップの魔法をかけて移動力を上げておくこと。何度か戦って味方のレベルを上げ、最後はクリアボーナスを目指して速攻でクリアしてしまうといいだろう。

←ハンゾウも移動力が高く、こうしたマップでも活躍する。

←ムサシは強いが移動力に難がある。ステップで補助しよう。

Tactics02〉〉〉 増援ユニットは待ち構えて倒す

味方ユニットが❹❺のブラスローダーの7マス以内に近づくと、敵の増援が出現する。増援の出現条件はターンではないので、いくら待っても出現しない。またこのとき味方がひとりだけ敵の中に孤立していると非常に危険。増援が出現するまえに、味方を集めておくこと。増援は出現場所に味方が配置されているあいだは出現しないが、移動したあとに出現することも覚えておきたい。増援のうちマスターメイジやウォームは直接攻撃で、ゴーレムは魔法で倒したほうが効果的。とくにマスターメイジは、魔法攻撃されるまえに優先して倒そう。

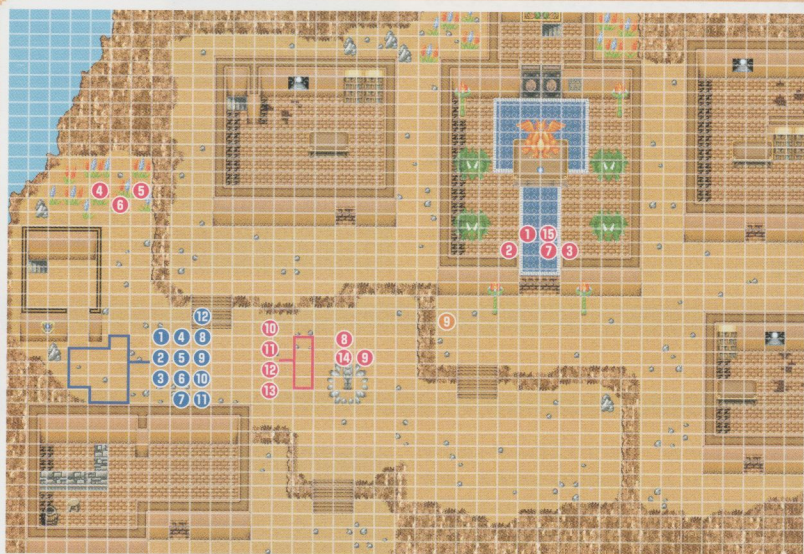
←森に強いザッパだが、敵の直中に孤立しがちなので注意。

Tactics03〉〉〉 デュラハンはドミンゴで倒す

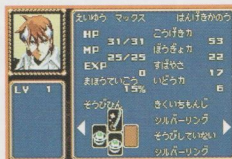
ボスであるデュラハンは、ドミンゴで倒すとカードを落とす。ドミンゴひとりで倒す場合は問題ないが、さきにほかのユニットでHPを削る場合は注意が必要。デュラハンは攻撃力が非常に高く、反撃を行なうからだ。反撃は相手とのレベル差で発生確率が決まるため、転職したばかりでレベルが10以下のユニットなどで攻撃すると、高い確率で反撃されてしまう。

←ボスのカードは、1回しか入手機会がないので慎重に。

Battle 22 ドラゴニア

目標レベル	20
勝利条件	カインを撃破
クリアボーナス	オーガスレイヤー(12ターン以内)
敵出現数	15
お金合計	金貨6910枚
味方出場数	12
退却場所	ドラゴニア

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
カイン(ボス) ❶	1	25	魔人	70	0	43	30	6	29	●	10%	1200
	魔法/特殊	—					装備品	あんこくのつるぎ				
デュラハン ❷、❸	2	18	死者	22	0	37	28	5	13	●	20%	600
	魔法/特殊	—					装備品	ブロードソード				
ガーゴイル ❹〜❻	3	18	飛行	18	12	29	18	6	20	×	0%	350
	魔法/特殊	イリュート/ブレイズLV1					装備品	—				
マスターメイジ ❼〜❾	3	16	人間	22	30	19	13	5	26	×	60%	420
	魔法/特殊	フリーズLV2					装備品	パワースティック				
ゴーレム ❿〜⓭	4	16	巨人	17	0	32	28	4	16	●	0%	400
	魔法/特殊	—					装備品	—				
ハイプリースト ⓮、⓯	2	15	人間	20	30	23	14	6	13	×	40%	300
	魔法/特殊	ヒールLV3					装備品	パワースティック				

Tactics01〉〉〉 マックスを転職させる

ドラゴニアのタウンマップが、そのまま戦場となるバトル。本書ではここでマックスを転職させることをおすすめする。ほかのユニットに比べてやや遅めだが、主人公なのでレベル20にしてから転職させたほうがいい。同様にアーサーやズイカなど、晩成タイプのユニットもレベル20にしてから転職させるといいだろう。ただ注意したいのは、転職後はパラメータが下がってしまうため、転職まえの能力に戻すならレベル5〜10まで上げなければならないということ。ただ転職後は強力な武器が装備できるようになるため、防御力さえカバーしておけばあまり気にならないはずだ。

←転職後は「シルバーリング」で下がった防御力をカバー。

←ドラゴニアの宝箱で手に入れた「ハルバート」も装備。

Tactics02〉〉〉 レベルの低いユニットを守りながら戦う

転職したユニットやバトルまえに仲間にしたバリュウを出場させる場合、彼らのまわりをレベルの高いユニットで守りながら戦おう。とくにバトル開始直後に近づいてくるガーゴイルやマスターメイジには要注意。バリュウの場合、直接攻撃はあきらめて「ヒートアックス」でゴーレムを攻撃したり、レベルの高いユニットの回復などを行なって経験値を稼ぐといい。ただ転職後のユニットが大勢いる場合、バリュウの経験値稼ぎは後回しにしてもいいだろう。下級職でレベルが低いユニットは、「ひかりのつるぎ」を入手したあと(P127参照)、第7章で経験値稼ぎをさせたほうが効率的だ。

←ゴーレムには魔法や「ヒートアックス」での攻撃が効果的。

←上級職専用武器だが「オーガスレイヤー」もおすすめだ。

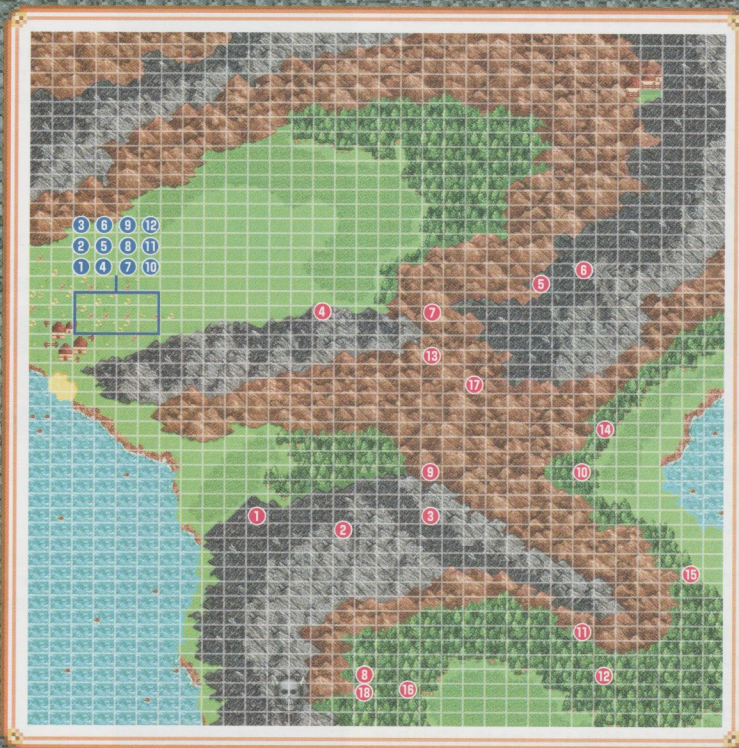
Tactics03〉〉〉 カインはマックスで倒す

マックスを転職させ、味方全体をある程度レベルアップさせたら、いよいよカインとの決戦。カインをマックスで倒せばカードが入手できるが、難易度はかなり高め。まずはマックス以外のユニットでカイン以外の敵をすべて倒し、カインのHPを20以下にしておく。その後マックスを隣接させ、2ターン以内で倒そう。

←反撃が怖いので、できるだけ1ターンで倒しておきたい。

Battle 23 デーモンキャッスルへの道

目標レベル → 転職後5

勝利条件	敵を全滅またはデーモンキャッスルに到着	クリアボーナス	金貨8000枚(20ターン以内)
敵出現数	18	お金合計	金貨7880枚
味方出場数	12	退却場所	ルドル村

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ベリアル ❶〜❸	3	19	飛行	21	24	26	20	6	22	×	25%	550
	魔法/特殊		スパークLV1/ブレイズLV1				装備品		—			
ガーゴイル ❹〜❻	3	18	飛行	18	12	29	18	6	20	×	0%	350
	魔法/特殊		イリュート/ブレイズLV1				装備品		—			
ボウライダー ❼、❽	2	17	馬人	18	0	36	11	7	14	×	0%	650
	魔法/特殊		—				装備品		アサルトシェル			
マスターメイジ ❾〜⓬	4	16	人間	22	30	19	13	5	26	×	60%	420
	魔法/特殊		フリーズLV2				装備品		パワースティック			
ゴーレム ⓭〜⓰	4	16	巨人	17	0	32	28	4	16	●	0%	400
	魔法/特殊		—				装備品		—			
ハイプリースト ⓱、⓲	2	15	人間	20	30	37	14	6	13	×	40%	300
	魔法/特殊		ヒールLV3				装備品		せいじゃのつえ			

Tactics01〉〉〉 効率良く進軍できるユニットで戦う

Battle21同様、エリアマップがそのままバトルマップになっている。今回はルドル村からマップを大きく回り込んで、マップ南のデーモンキャッスルまで進まなければならない。移動距離が長くマップ中央部の山岳地帯への入口付近が大渋滞になりやすいので、できるだけ山や森に強いユニットを出場させておこう。もちろんステップの魔法やカードによる再行動も忘れずに。これらのことを守れば、20ターン以内のクリアは余裕だろう。ただし、ザッパや飛行ユニットは敵の中に孤立しがちなので、もしものときのために、回復アイテムを多めに持たせておこう。

←ここが渋滞ポイント。ユニットの進軍は効率的に。

←武器屋で購入できる「ホーリーメイス」があると便利。

Tactics02〉〉〉 ボウライダーが落とすアイテム

このバトルで初登場となるボウライダーは、5%の確率で「アサルトシェル」を落とす。この武器は第7章で購入できるが、つぎのミシャエラ戦のまえに入手しておくと非常に重宝する。といっても5%なので、経験値稼ぎの際にちょっと意識しておく程度でもいいだろう。

←装備すれば弓矢系ユニットの利用価値がぐんと上がる。

TOPICS 1軍部隊の編成について

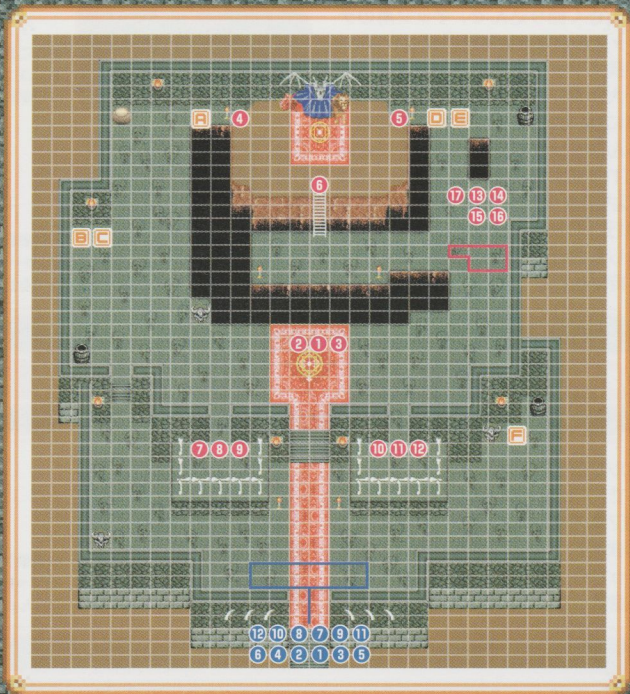
物語も終盤にさしかかってきたので、そろそろ1軍ユニットを絞り込んでおきたい。第6章までに仲間になるユニットは、マックスも含めて30人。しかし1回のバトルに出場できるユニットは12人しかいない。ただ平地でのバトルと山岳地帯でのバトルがあるので、前線で攻撃するユニットの編成は2パターン用意しておきたい。平地マップでは騎士ユニットやムサシやライルなど地形の影響を受けやすいユニットを、山岳マップではザッパ、ズイカ、ディアーネなど地形の影響を受けにくいユニットを選ぶ。戦士やハンゾウ、飛行ユニットは両方で活躍させる。もちろん回復役やナーシャ、キョウカQなどのサポート役も同様だ。15〜18人くらいに絞り込めば、今後の経験値稼ぎもラクになるだろう。

←1軍ユニットに選んだら、とことんまで鍛えよう。

←ライバルが多い騎士系ユニットも、2〜3人に絞りたい。

Battle 24 デーモンキャッスル

目標レベル → 転職後10

勝利条件	ミシャエラを撃破	クリアボーナス	デストロイヤー(16ターン以内)
敵出現数	17	お金合計	金貨9530枚
味方出場数	12	退却場所	ルドル村

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金	魔法/特殊	装備品
ミシャエラ(ボス) ❶	1	30	人間	65	100	42	30	6	35	×	80%	1500	スパークLV2	—
デュラハン ❷、❸	2	20	死者	22	0	39	32	6	13	●	20%	700	—	ブロードソード/まもりのリング
ベリアル ❹～❻	3	19	飛行	21	24	26	20	6	22	×	25%	550	スパークLV1/ブレイズLV1	—
ガーゴイル ❼～❾	3	18	飛行	18	12	29	18	6	20	×	0%	350	イリュート/ブレイズLV1	—
ボウライダー ❿～⓬	3	17	馬人	18	0	36	11	7	14	×	0%	650	—	アサルトシェル
マスターメイジ ⓭～⓰	4	16	人間	22	30	33	13	5	26	×	60%	420	フリーズLV2	せいじゃのつえ
ハイプリースト ⓱	1	15	人間	20	30	37	14	6	13	×	40%	300	ヒールLV3	せいじゃのつえ

Tactics01〉〉〉 宝箱を回収しつつ戦う

第6章最後のバトルは、ミシャエラが魔術によって出現させたデーモンキャッスルで行なわれる。ミシャエラは、あのダークソルですら手を焼くほどの存在。簡単に倒せる相手ではない。しかしミシャエラとの戦闘はひとまずおいて、マップ内にある宝箱をすべて回収しておこう。これまでのバトルと異なり、バトルクリア後には回収できなくなってしまうからだ。宝箱の中身は、前ページのマップに記された順にA「くろのリング」B「イビルリング」C「かいふくのみ」D「めぐみのあめ」E「しろのリング」F「ちからのワイン」だ。いずれも重要なアイテムなので、回収を忘れないように。

←「しろのリング」は、装備者の防御力を6も上げる。

←「イビルリング」はイザというときに役に立つアイテム。

Tactics02〉〉〉 玉座に近づく際は慎重に

ミシャエラ❶と左右にいる2体のデュラハン❷❸は、初期配置場所からマップをどんどん北に移動し、最終的には玉座におさまる。そこでマックスたちも、途中の敵を倒しつつ、玉座に向かって進軍することになる。ミシャエラの脅威は、3マスの射程を持つスパークLV2で、広範囲の味方を同時に攻撃してくること。玉座に近づく際には、2体のデュラハンを離れた位置から攻撃するなど、ミシャエラの3マス以内に近づかないうように心がけたい。ちなみに、移動中のミシャエラたちを追いかけて攻撃することもできるが、よほどの自信がない限りやめておいたほうがいい。

←これがスパークLV2の射程。絶対に食らわないように。

←デュラハンくらいなら、追いかけて攻撃してみてもいい。

Tactics03〉〉〉 ミシャエラはマックスで倒す

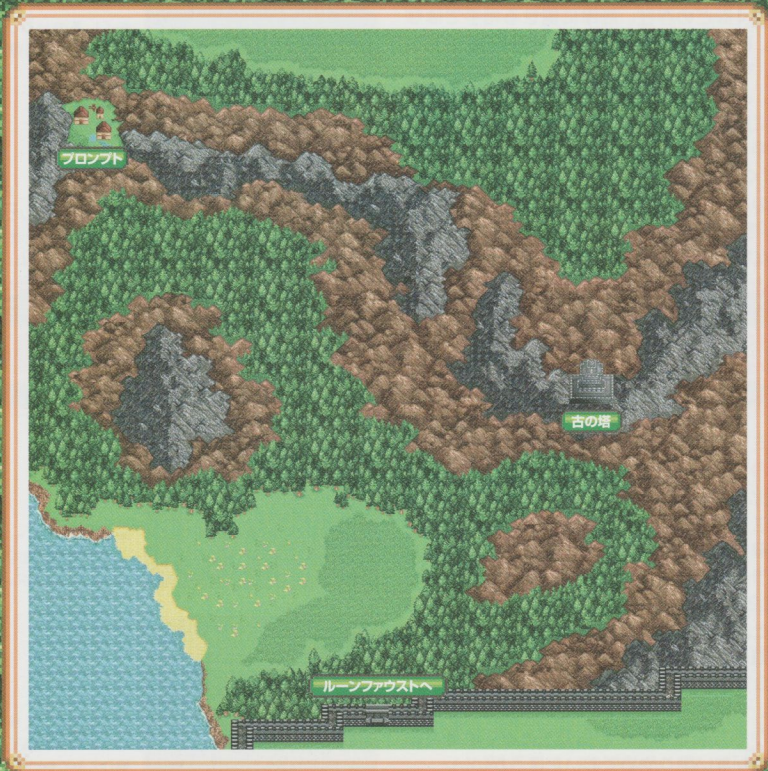
ミシャエラには、魔法は絶対に効かない。またスパークLV2で攻撃されないように、1ターン以内で倒してしまうことが重要だ。さらにマックスでとどめを刺せばカードが手に入る。これらのことを踏まえ、ミシャエラの行動が終わってからマックスでとどめをさせるように、味方の行動順を調整しておこう。

←魔法抵抗の高いナーシャならオトリにしてもいいだろう。

第7章 失われた王国

「ひかりのつるぎ」を手に入れたマックスは、プロンプトに到着した。しかしそこは、話とはあまりにもかけはなれた場所だった……。

エリアMAP

プロンプト
古の塔
ルーンファウストへ

全体MAP

エリアの特徴

東の大陸の中央部。ここには神々の末裔が住むプロンプトの町がある。この町ではなぜか城が地下にあり、ところどころに見たこともない装置が露出している。そういえばガーディアナ城の地下にも、このような装置があった。またプロンプトの町以外にも、中央の山岳地帯には古の塔と呼ばれる遺跡がある。エリアの南側は、あのルーンファウストに通じている。

第7章 進行フローチャート

	イベント	MAP	仲間
087	プロンプトの町に到着	プロンプト城下町	
088	地下のプロンプト城へ	プロンプト城	
089	クスコ王と会見(牢屋に入れられる)	プロンプト城	
090	ボーケンの助けで牢屋から出る	プロンプト城	
091	再びクスコ王と会見	プロンプト城	
092	カインと話す	プロンプト城	
093	プロンプトの町を出る	Battle25(→P136)	
094	古の塔に入る	Battle26(→P138)	
095	塔の頂上に向かう	古の塔	トーラス アレフ
096	塔の頂上でダークソル登場	古の塔	
097	塔が崩壊する	エリアMAP	
098	町に戻りクスコ王と会見	プロンプト城	
099	光の道を開きメタファーへ	プロンプト城	
100	記憶の泉イベント3	メタファー	アダム
101	ケイオス登場	Battle27(→P140)	
102	「カオスブレイカー」を入手	メタファー	
103	クスコ王と会見	プロンプト城	
104	ルーンファウストを目指す	Battle28(→P142)	

↓
第8章 (P144)へ

古の塔のイベント

古の塔では「秘伝の書」を手に入れたダークソルが、黒き竜を目覚めさせようとしている。プロンプトのクスコ王はそれを阻止すべく、アレフとトーラスというふたりの賢者を派遣したという。マックスは、アレフとトーラスを救出するために、みずから古の塔へと向かう。

カオスブレイカーの入手

ミシャエラから手に入れた「ひかりのつるぎ」とカインから託された「あんこくのつるぎ」。このふたつの剣がひとつになったとき、「カオスブレイカー」が姿を現わすという。黒き竜を倒すための剣、そして失われたマックスの記憶。これらの答えは、神々の国メタファーにある。

Town Guide 01-A プロンプト城下町

■プロンプト城下町

品名	価格
やくそう	10
かいふくのみ	50
どくけしそう	20
てんしのはね	40

品名	価格
ブロードソード	4800
クロムランス	4500
グレートアックス	10000
せいじゃのつえ	8000
アサルトシェル	4500

■宝箱の中身（1個）A

A アレフのカード

町の人々の会話が変化

最初にプロンプトの町を訪れたときには、町の人からはとても神々の末裔とは思えないような話しか聞けない。しかし、一度クスコ王と会見をして一連のイベントを見たあとは、本来の彼らの話が聞けるようになる。彼らはたしかに神々（古代人）の末裔だったのだ。この会話の変化は、プロンプト城内においても同じだ。

←子供たちの変貌ぶりにシスターたちも大あわて。

←入口がふたつある建物のこの場所を調べると……。

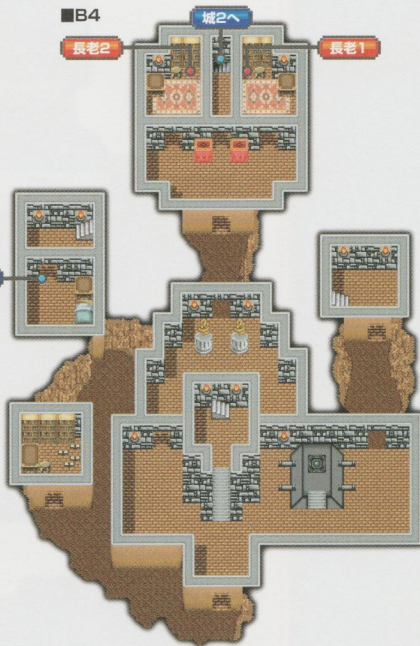
Town Guide 07-B プロンプト城1

■B1
町へ

■B2

■B3-A

■B3-B
クスコ王
カイン

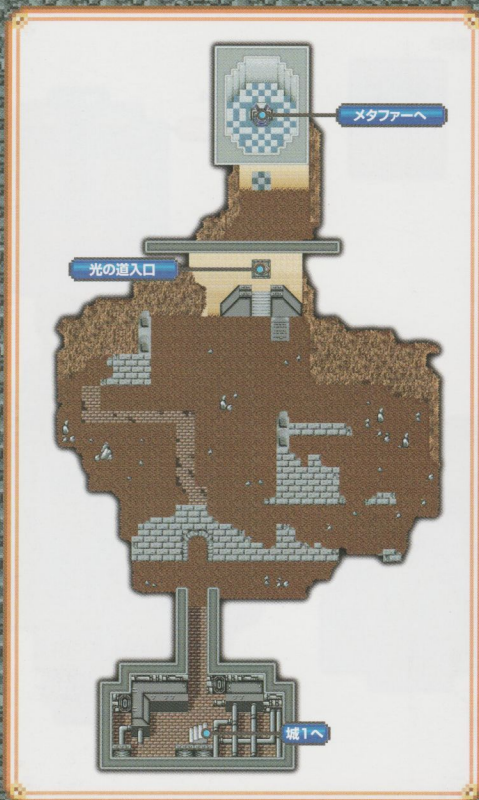
■B4
城2へ
長老2
長老1
牢屋

クスコ王との会見

クスコ王と会見すると、マックスは牢屋に入れられてしまう。しかし安心してほしい。牢屋の入口を調べると、ある人物が救出してくれるのだ。その後もう一度クスコ王のもとに行くと、クスコ王がマックスを牢屋に入れた理由がわかる。ただしこのままでは町の外に出てつぎのバトルに進むことができない。バトルに進むには、王の間の左側にいる病人（カイン）のいる部屋を訪ねる必要があるのだ。

ふたりの長老

牢屋から出てクスコ王と2度目の会見をしたあと、ふたりの長老のもとを訪ねて彼らの話を聞いておこう。また長老2の後ろにある本棚も調べておくこと。

←本棚からは「トーラスのカード」が見つかる。

Town Guide 01-C プロンプト城2

光の道の入口前のにわとり

光の道のまえの門番は、同じフロアににわとりがいないときだけ特殊な会話をする。詳しい内容ついてはP196で解説しているので、そちらを参照してほしい。

←特殊な会話が聞けるのはクスコ王と会うまえのみ。

メタファーへ

光の道が開くのは、古の塔でのバトルをクリアし、塔の最上階で発生するイベントを見たあとだ。その後クスコ王と会見すると、光の道が修復されている。

←この先に暗黒竜を封印するための剣があるのか？

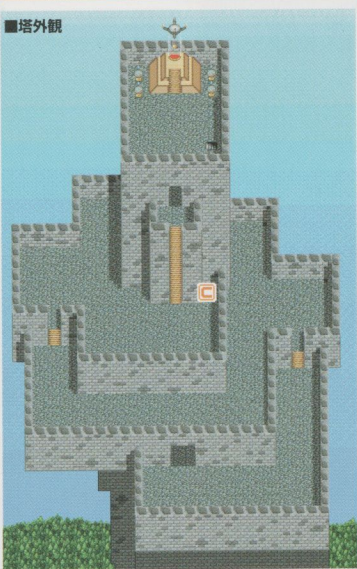
Town Guide 02 古の塔

■塔入口

■塔内部
■1F
■2F
■3F

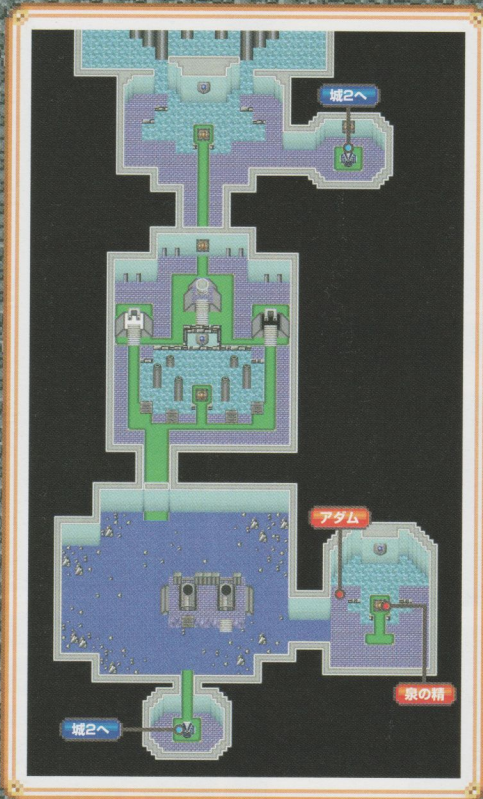
■塔外観

■宝箱の中身（3個）A〜C

A デビルランス
B いだてんピーマン
C バルキリー

いだてんピーマンの効果

古の塔には3個の宝箱があるが、もっとも重要なのが B「いだてんピーマン」だ。このアイテムは消費アイテムで、1回使うとなくなってしまう。その効果は「使用したユニットの移動力を1〜2上昇させる」というものだ。この効果は永久に続くものなので、アイテムを使用するまえには1度セーブし、絶対に2上がるようにすること。移動力が1違うと戦略的にずいぶん違うからだ。またどのユニットに使うかはプレイヤーの好みだが、おすすめなのは、やはりすべてのバトルに出場するマックスだろう。

←もちもの欄に持っているユニットに効果が出る。

Town Guide 03 メタファー

アダムとケイオス

ここでは最後の仲間アダムが登場する。しかし彼を仲間にすると、そのままケイオスとのバトルに突入してしまう。準備が整っていない場合は、一度退却しよう。

←アダムと会話するとイベントシーンに移行する。

カオスブレイカー

上記のマップ中央部にある3つの祭壇。左の祭壇に「ひかりのつるぎ」を、右の祭壇に「あんこくのつるぎ」を捧げると、中央の祭壇に「カオスブレイカー」が出現する。

←「カオスブレイカー」は黒き竜を封印するための剣だ。

COLUMN 第7章でやるべきこと

ひかりのつるぎ活用術

第7章でもっとも重要なのは、「ひかりのつるぎ」を使った経験値稼ぎだといっても過言ではない。この武器は第6章終了時に手に入るが、イベントアイテムであり、マックスの専用武器でもある。しかしこの武器は誰でも使用でき、使用すると「スパークLV2」の効果があるうえ、何回使っても壊れることがない。第6章でミシャエラからこの魔法を食らった人なら、その威力はわかるはず。これを使って、バリュウやアダムなど、成長させにくいユニットをレベルアップさせよう。もちろんすべてのユニットを転職させてみるのもいい。ただしメタファーでのバトルをクリアすると、使用できなくなることを忘れずに。マックスには、ハンゾウやムサシの装備を持たせておけばいいだろう。

←ジェットには魔法が効かないので注意しよう。

←ここで全員をとことんレベルアップできる。

最終章を見越した育成を

「ひかりのつるぎ」を使った経験値稼ぎはたしかに便利だが、やはりメインとなるユニットを決めたうえで効率的に育成していきたい。つまり最終章でも十分活躍できるユニットなら、「ひかりのつるぎ」がなくなったあとでも自力で経験値を稼げるし、与えられた役割もきちんと果たしてくれるのだ。また最終章では、地形効果や地形コストはほとんど関係ない。飛行ユニットの有用性はあいかわらずだが、山岳地帯に強いユニットの必要性はなくなるのだ。それよりも前線で戦うユニットの場合は攻撃力や防御力、移動力といった基本パラメータと強力な武器の有無が、魔道士系ユニットや回復系のユニットの場合は使用できる魔法の種類が重要になる。マックスを除く32人の仲間から、最終章でともに戦う強力なユニットを15人ほど選出しておきたい。

←ナーシャやキョウカQも1軍から外せない存在。

←強力な武器は限られている。前途ある者に。

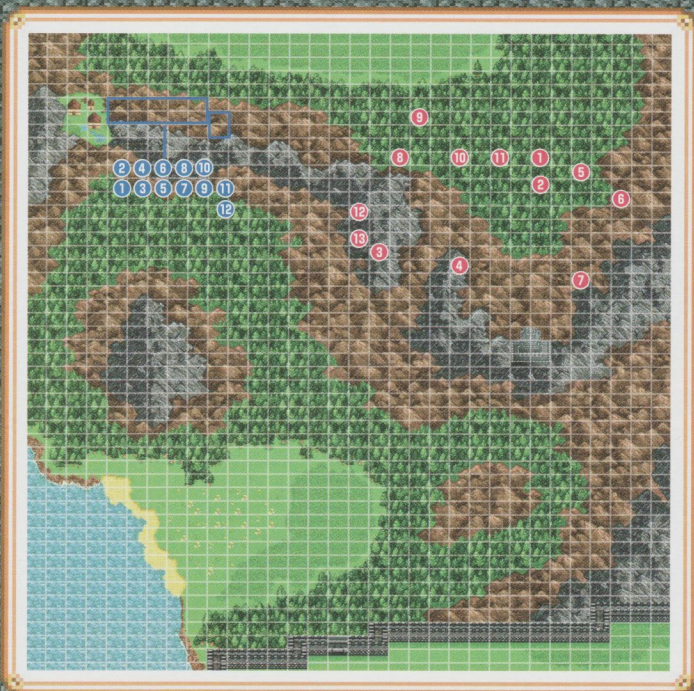
ドロップアイテムに注意!!

第7章以降は、敵が落とすドロップアイテムにも注意して戦ってほしい。とくに武器屋や道具屋で購入できないものが重要だ。第7章ではBattle25のデュラハンが落とす「ひっさつのつるぎ」やBattle26のデモンマスターが落とす「デーモンロッド」、Battle27のケイオスが落とす「ゴールドリング」などがこれにあたる。また消費アイテムでもケルベロスが落とす「めぐみのあめ」や、キメラが落とす「はやてのチキン」などは非常に貴重だ。落とす確率はかなり低いが、くり返し戦ってひとつでも多く手に入れておこう。

←アイテムを入手した瞬間は、顔がほころぶ。

Battle 25 失われた王国

目標レベル → 転職後12

勝利条件	敵を全滅または古の塔に到着	クリアボーナス	金貨9000枚(8ターン以内)
敵出現数	13	お金合計	金貨8850枚
味方出場数	12	退却場所	プロンプト

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
トーチアイ ❶、❷	2	25	機械	28	0	42	32	6	27	×	20%	725
	魔法/特殊	トーチアイ					装備品	—				
ジェット ❸、❹	2	25	機械	28	0	45	32	7	33	●	0%	750
	魔法/特殊	—					装備品	—				
アーマーウロス ❺	2	22	巨人	31	0	46	30	5	31	●	0%	800
	魔法/特殊	—					装備品	—				
ワイバーン ❻、❼	2	21	竜	32	0	39	30	7	31	×	0%	600
	魔法/特殊	フリーズLV2					装備品	—				
デュラハン ❽	1	20	死者	22	0	44	28	6	13	●	20%	700
	魔法/特殊	—					装備品	ひっさつのつるぎ/まもりのリング				
デュラハン ❾〜⓫	3	20	死者	22	0	39	28	6	13	●	20%	700
	魔法/特殊	—					装備品	ブロードソード/まもりのリング				
ベリアル ⓬、⓭	2	19	飛行	21	24	26	20	6	22	×	25%	550
	魔法/特殊	スパークLV1/ブレイズLV1					装備品	—				

Tactics01〉〉〉 まずは味方を強化する

第7章最初のバトル。プロンプトから古の塔への道のりでの戦いだが、敵が強すぎて経験値稼ぎどころではない。転職をすませてレベルを上げたユニットですら、ちょっと気を抜くと簡単にやられてしまう。ここは森に強いザッパやディアーネなどのユニットを中心に、全員のレベルを10以上にしておきたい。クリアボーナスを狙うのはそれからだ。また味方が十分育つまでは、敵を全滅させてしまわないように注意。反撃で倒してしまうことも考えて、敵が2体以下になったら即戦闘離脱したい。イザというときに備え、複数のユニットに「てんしのはね」を持たせておくといい。

←敵の攻撃力が高いので、HPの少ないユニットは注意。

←山越しに攻撃してくるジェットは、弓矢系の武器で倒す。

Tactics02〉〉〉 ドロップアイテムを集めよう

少し余裕が出てきたら、敵の落とすアイテムにも注意してみよう。このバトルで手に入れたいのは、❽のデュラハンを倒したときに落とす「ひっさつのつるぎ」だ。落とす確率は30%。ハンゾウの初期装備だが、武器屋でも購入できない貴重な武器。マックスやアモンも装備できるため、2、3本入手しておきたい。ただしこの敵を攻撃するときは、反撃を受けないように注意すること。マックスが一撃で戦闘不能にされたら目もあてられない。

←❽以外のデュラハンは「ブロードソード」を落とす。

Tactics03〉〉〉 オトリを使って一気に塔に向かう

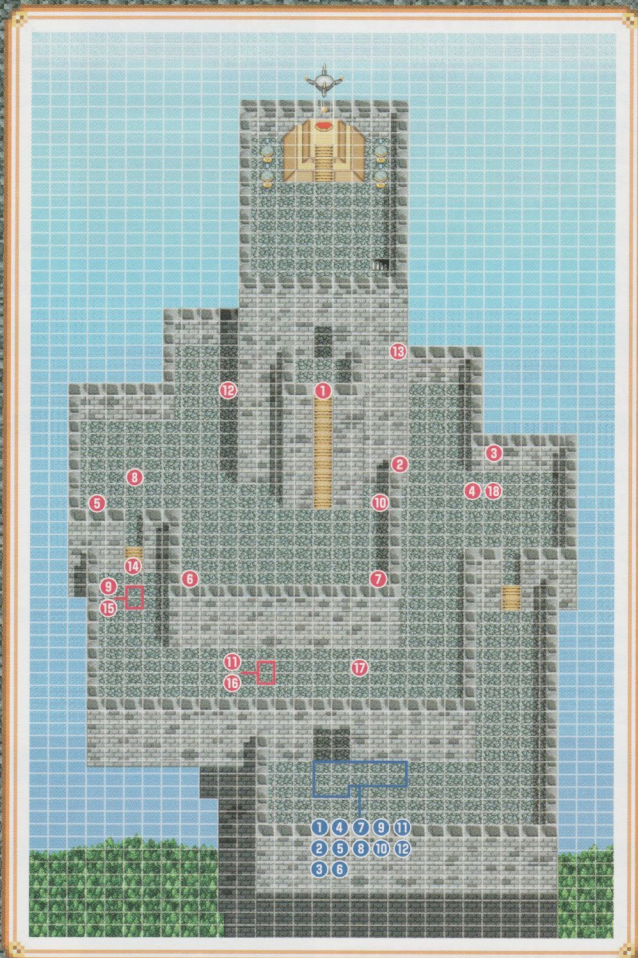
クリアボーナスを狙うなら、オトリで敵を引きつけ、そのあいだにマックスを古の塔に向かわせるといい。オトリ役は地形の影響を受けないドミンゴがベスト。「ひかりのつるぎ」と「ホーリーメイス」を持たせておけば、攻撃も回復も可能で、オトリというよりも斬り込み隊長といったところだ。ただしジェットのみには、魔法攻撃がいっさい効かないので注意しよう。なお、この場合ドミンゴは転職しないユニットなので、レベル20以上は欲しい。

←ドミンゴを先行させ、おこぼれに預かるマックスの図。

#2 シナリオ&マップ攻略編

Scenario & Map Guide

Battle 26 古の塔

目標レベル	転職後15
勝利条件	デモンマスターを撃破
クリアボーナス	スナイパー(16ターン以内)
敵出現数	18
お金合計	金貨10825枚
味方出場数	12
退却場所	プロンプト

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
デモンマスター(ボス) ❶	1	24	人間	27	40	42	24	6	50	×	40%	650
	魔法/特殊	フリーズLV4					装備品	デーモンロッド				
ジェット ❷〜❹	3	25	機械	28	0	45	32	7	33	●	0%	750
	魔法/特殊	—					装備品	—				

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
トーチアイ ⑤～⑦	3	25	機械	28	0	42	32	6	27	×	20%	725
	魔法/特殊	トーチアイ				装備品	—					
ブレインメタル ⑧～⑪	4	25	機械	25	0	43	31	5	31	×	30%	700
	魔法/特殊	ブレインメタル				装備品	—					
ワイバーン ⑫、⑬	2	21	竜	32	0	39	30	7	31	×	0%	600
	魔法/特殊	フリーズLV2				装備品	—					
イビルローブ ⑭～⑱	5	18	獣	30	0	40	25	5	26	×	0%	350
	魔法/特殊	フリーズLV1				装備品	—					

Tactics01〉〉〉 ここでは機動部隊を育てる

このバトルも敵が強い。出場させるユニットのレベルを転職後12以上にしてからクリアを目指そう。またここでは移動コストを気にしなくていいので、機動力のある騎馬系ユニット主体で戦ったほうが、クリアターンは短くなる。2、3人出場させておこう。塔の中にある宝箱については、P133を参照のこと。最強のスピア「バルキリー」が入手できるので、クリアするまえに回収して装備させたい。

←パラディンにはスピアとランスの両方を持たせておこう。

Tactics02〉〉〉 序盤のジェット対策が重要

このバトル最大の難関は、マップ右側にいる3体のジェット。ジェットには魔法が効かないので、防御力の高いドミンゴを盾にして、2マス、3マス射程の武器で攻撃しよう。ガンツやラグなどが転職後レベル10以上になっているなら、ドミンゴのかわりに使ってもいい。

←ラグは転職後レベル10前後で、防御力が異常に上がる。

Tactics03〉〉〉 デモンマスターはナーシャで倒す

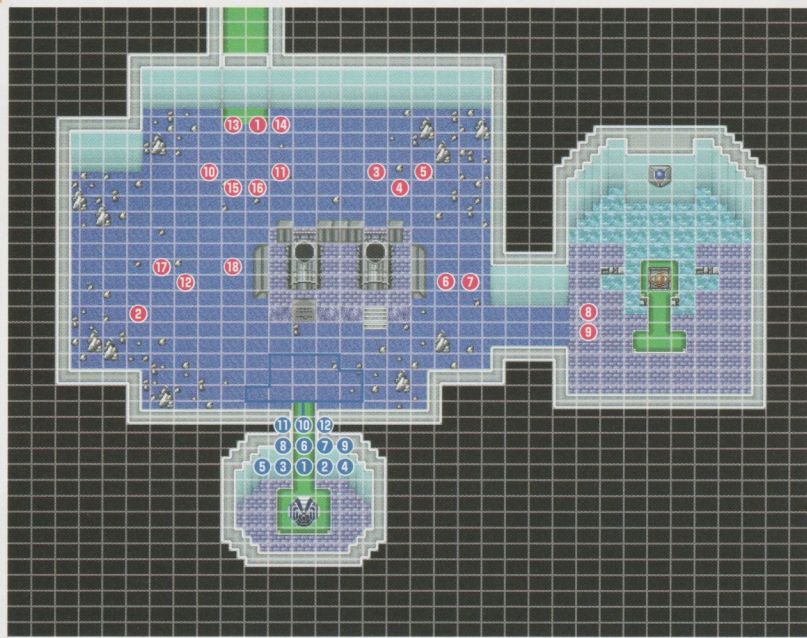
デモンマスターはフリーズLV4を使う。射程3の範囲魔法なので、うかつに近寄れない。ここは飛行ユニットでHPを削り、とどめをナーシャで刺す作戦をおすすめする。ナーシャは魔法抵抗が高いので攻撃されてもいいが、飛行ユニットは絶対に攻撃されないように。

←フリーズLV4によるダメージは、魔法抵抗0%で18前後だ。

Battle 27 メタファー

目標レベル → 転職後20

勝利条件	ケイオスを撃破	クリアボーナス	金貨10000枚(8ターン以内)

敵出現数	18	お金合計	金貨12850枚	味方出場数	12	退却場所	プロンプト

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ケイオス(ボス) ❶	1	35	機械	65	0	50	35	6	32	●	15%	2000
魔法/特殊	—					装備品	—					
トーチアイ ❷〜❺	4	25	機械	28	0	42	32	6	27	×	20%	725
魔法/特殊	トーチアイ					装備品	—					
ジェット ❻〜❾	4	25	機械	28	0	45	32	7	33	●	0%	750
魔法/特殊	—					装備品	—					
デモンマスター ❿	1	24	人間	27	40	29	24	6	50	×	40%	650
魔法/特殊	イリュート					装備品	パワースティック					
デモンマスター ⓫、⓬	2	24	人間	27	40	29	24	6	50	×	40%	650
魔法/特殊	フリーズLV4					装備品	パワースティック					
アーマーウロス ⓭、⓮	2	22	巨人	31	0	46	30	5	31	●	0%	800
魔法/特殊	—					装備品	—					
イビルローブ ⓯〜⓲	4	18	獣	30	0	40	25	5	26	×	0%	350
魔法/特殊	フリーズLV1					装備品	—					

Tactics01〉〉〉 まずはアダムをレベルアップさせる

ここでは仲間になったばかりのアダムをレベルアップさせておく必要がある。クリア時にアダムでケイオスを倒し、カードを入手するためだ。「ひかりのけん」で倒す場合でも、下級職のレベル20近くにしておくべき。今後も1軍として活躍させるつもりなら、転職後レベル10くらいまで上げておきたい。

←転職後レベル15以上になれば、なんとか互角に戦える。

Tactics02〉〉〉 経験値稼ぎに最適な戦い

狭い室内でのバトルなので、経験値稼ぎにもってこい。先のアダムもそうだが、低レベルのユニットの経験値稼ぎをする場合は、「ひかりのつるぎ」で攻撃させたり、レベルの高いユニットの回復を行なわせよう。千里の道も一歩から。地道にレベルを上げていけば、どんなユニットでもそこそこ強くなる。ある程度レベルを上げてから、最終的に使えそうかどうかを判断するといいだろう。ただし、経験値稼ぎする場合は、マップの左側で行なうこと。デモンマスターの魔法が脅威だが、「トーラスのカード」をエフェクトで使えば、魔法のダメージもそれほど気にならなくなる。

←マップの右側にいるジェットは、オトリ作戦で引きつける。

←味方全員にスペルウォルの効果。防御確率はかなり高い。

Tactics03〉〉〉 ケイオスの倒し方

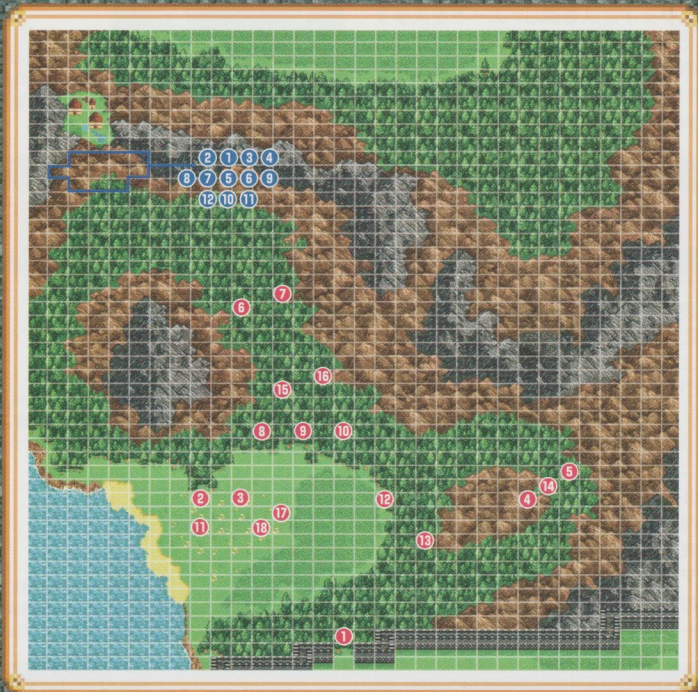
味方のレベルを十分上げたら、ケイオスをアダムで倒してクリアボーナスとカードの両方を入手しよう。できれば「ゴールドリング」も落としてほしいところだ。ケイオスは、味方が12マス以内に近づくと移動を開始する。しかし通常の敵とはやや行動パターンが異なり、他のユニットを無視してマックスに向かって一直線に近づいてくる傾向が強い。ただマックス以外のユニットを隣接させれば、そこで移動をやめて攻撃に移るので、防御力の高いユニットを盾にしておこう。この状態でケイオスのHPを15以下にして、最後にアダムに「ひかりのつるぎ」で攻撃させればいい。

←「ゴールドリング」はケイオスかコロッサスしか落とさない。

←クリアボーナスが入らなくてもカードだけは入手しよう。

Battle 28 ルーンファウストへの道

目標レベル → 転職後24

勝利条件	キメラを撃破	クリアボーナス	ドラゴスレイヤー(8ターン以内)
敵出現数	18	お金合計	金貨10625枚
味方出場数	12	退却場所	プロンプト

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
キメラ(ボス) ❶	1	28	飛行	56	0	59	30	6	40	●	0%	575
魔法/特殊	ブレイズLV3					装備品	—					
ブローバー ❷〜❺	4	25	死者	36	0	62	33	5	32	×	0%	500
魔法/特殊	バルカン砲					装備品	グレートアックス					
デモンマスター ❻、❼	2	24	人間	27	40	29	24	6	50	×	40%	650
魔法/特殊	フリーズLV4					装備品	パワースティック					
ホースマン ❽〜❿	3	23	馬人	24	0	55	18	7	17	×	0%	800
魔法/特殊	—					装備品	バスターショット					
ケルベロス ⓫〜⓮	4	22	獣	27	0	42	26	7	38	×	0%	400
魔法/特殊	ブレイズLV2					装備品	—					
アーマーウロス ⓯〜⓱	3	22	巨人	31	0	46	30	5	31	●	0%	800
魔法/特殊	—					装備品	—					
ハイプリースト ⓲	1	19	人間	20	40	39	14	7	13	×	40%	350
魔法/特殊	ヒールLV4					装備品	せいじゃのつえ					

Tactics01〉〉〉 機動力の確保が最優先

バトルマップ自体はBattle25と同じだが、実際に戦う場所はまったく異なる。ただ地形的には森や山が多いので、やはりザッパやディアーネなど、移動力の落ちないユニットで戦おう。できれば飛行ユニットもふたりほど欲しいところだ。またクリアボーナスを得るための条件が非常にきびしい（ターン数が少ない）ので、通常のステップや再行動だけでは心もとない。そこで、名づけて「ステップ&ステップ」作戦を伝授しよう。といっても単にナーシャを再行動させ、1ターン目に2回ステップをかけるだけ。しかしこれで、最大10人の移動力を同時に上昇させることができる。

←1ターン目にナーシャを2回行動させるのがポイント。

←できるだけ多くのユニットにステップをかけるのがコツ。

Tactics02〉〉〉 魅力的なドロップアイテム

このバトルで狙いたいドロップアイテムは、ケルベロスの落とす「めぐみのあめ」と、ホースマンの落とす「バスターショット」。ただしどちらも、落とす確率はかなり低い。この2種類の敵だけを繰り返し倒して、できるだけ入手しておこう。「バスターショット」はルーンファウストの武器屋でも売られているが、このバトルを短いターンでクリアするのに役に立つ。ボスであるキメラは「はやてのチキン」を落とすが、これはまず入手不可能だろう。

←敵から手に入れた「バスターショット」の威力は抜群。

Tactics03〉〉〉 ボーナスは必ず入手しておく

クリアボーナスがもらえるのはこのバトルが最後。「ドラゴスレイヤー」はパラディンやコーキチなどが装備できる強力なランスで、とくに第8章に多く出現するブルードラゴンに特効がある。絶対に手に入れておきたい武器だ。ただし8ターンでクリアするためには、上記の「ステップ&ステップ」作戦はもちろん、出場させるユニットも重要。ハンゾウやザッパ、ズイカなど移動力の高いユニットのみを先行させて、一気にキメラを倒してしまおう。

←先行部隊の回復役は、空飛ぶ回復役アモンで決まり。

記憶は取り戻したが声を失ったマックス。彼はさらに進軍を続ける。大陸全土を巻き込んだ災厄の中心地ルーンファウストへ……。

エリアMAP

プロンプトへ
ルーンファウスト城
古の門
ルーンファウスト城下町

全体MAP

エリアの特徴

東の大陸の最南端。兄弟国家ガーディアナの対岸に位置するこの地には、城塞に囲まれた城下町と立派な城、そして神話時代からの遺産である古の門がある。土地がやせ、おもだった産業もなかった貧しいこの国を大陸一の帝国にしたのは、ほかならぬラムラドゥ皇帝であった。しかしいま、同じ皇帝の手によって、国も民も疲弊の極みに達していた。

第8章 進行フローチャート

	イベント	MAP	仲間
105	ルーンファウストに到着	ルーンファウスト城下町	
106	マハトと話す	ルーンファウスト城下町	
107	ダークソルの誘惑	ルーンファウスト城	
108	ルーンファウスト城へ	Battle29 (→P148)	
109	城の奥でラムラドゥと戦う	Battle30 (→P150)	
110	西の岬に立つと古の城が浮上	エリアMAP	
111	古の門から古の城へ	Battle31 (→P152)	
112	ダークソルとの対決	Battle32 (→P154)	
113	黒き竜の復活	Battle33 (→P156)	
114	エンディング		
115	クリアデータをセーブ		

↓

2周目へ

ラムラドゥとの戦い

城下町を訪れたマックス一行は、ルーンファウストの賢者マハトと会見する。そして変わり果てた皇帝ラムラドゥが、もはや人の心すら失ってしまったことを聞かされる。暗黒竜の復活に取りつかれたダークソルにとっては、かつて仕えていた主人ですら、ただの使い捨てのコマにすぎない。それを聞いたナーシャは、マックスに決意を語る。父が人の心を失ったのかどうかを自分自身の目で確かめ、本当ならばみずからの手で倒すことを。

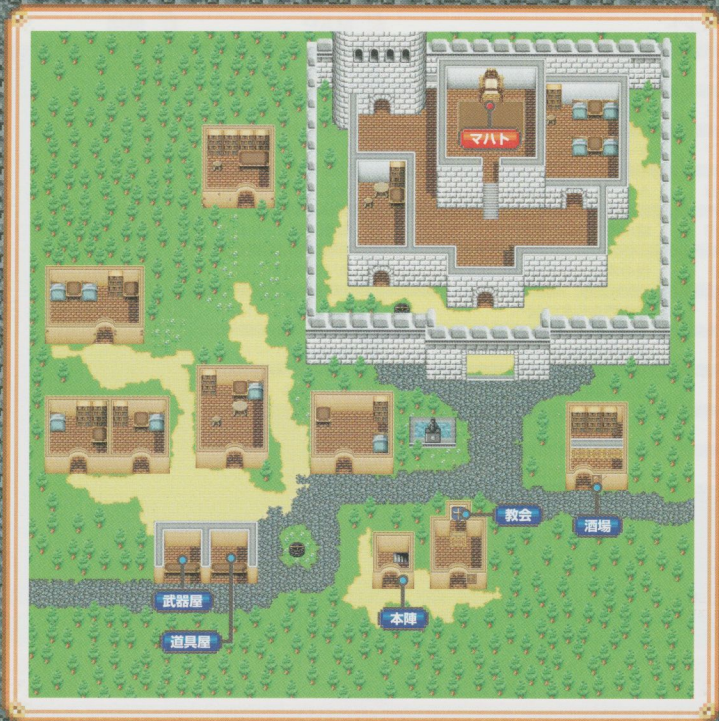
←これが父と娘の会話とは、あまりにもむごすぎる。

古の城が浮上

マックスたちの活躍も空しく、ついに神々の遺産である古の城が姿を現わす。カオスブレイカーに反応して海底から浮かび上がった巨大な物体。それは城というよりも、古代人たちの知恵の結晶、科学技術の粋を集めた天空の要塞であった。マックスたちは、古の門から古の城へと乗り込む。ダークソルの野望を、そして黒き竜の復活を阻止するために。しかしそこでは、三位一体の番兵コロッサスが、進入者を排除すべく待ち構えていた。

←神々の遺産たる古の城に、軍師ノーバも興奮ぎみ。

Town Guide 07 ルーンファウスト城下町

マハト
教会
酒場
武器屋
道具屋
本陣

■ルーンファウスト城下町

道具屋	
やくそう	10
かいふくのみ	50
どくけしそう	20
てんしのはね	40
いのりのゆびわ	5000

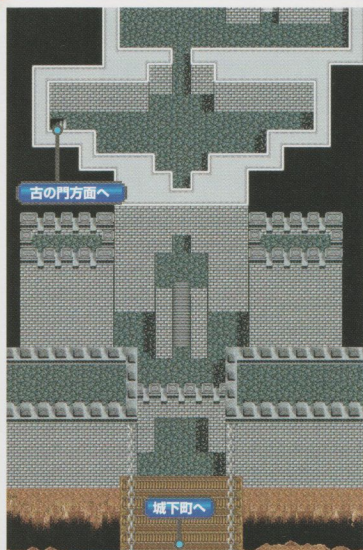
武器屋

武器屋	
ブロードソード	4800
クロムランス	4500
グレートアックス	10000
せいじゃのつえ	8000
バスターショット	12400

最後の販売店

大陸唯一の帝国だけあり、品ぞろえが充実している。しかしここまできたマックス一行にとって、目新しいものは少ない。わずかに装備者の魔法抵抗を20%上昇させる「いのりのゆびわ」が目立つくらい。しかし、武器屋か道具屋のいずれかに話しかけることにより、掘出し物に「ホーリーリング」が追加される。

←かなり高価だが、呪われた装備ができるのは魅力。

Town Guide 02 ルーンファウスト城

※古の城に行くには、階段を降りてエリアMAPから古の門に入る必要がある。ただし行けるのはBattle30以降

■宝箱の中身（2個）A～B

A アトラスのおの　　B ミラクルメイス

魅力的なふたつの武器

ルーンファウスト城には、上記マップのとおり2個の宝箱がある。中身はいずれも武器で、装備者の攻撃力を格段に高めるだけでなく、ともに使用すれば魔法の効果も得られる。とくに重要なのは、スパークLV4の効果がある「ミラクルメイス」。ナーシャ専用の武器だが誰でも使用できるので、絶対に壊さないように注意しながら、みんなに経験値を稼がせよう。

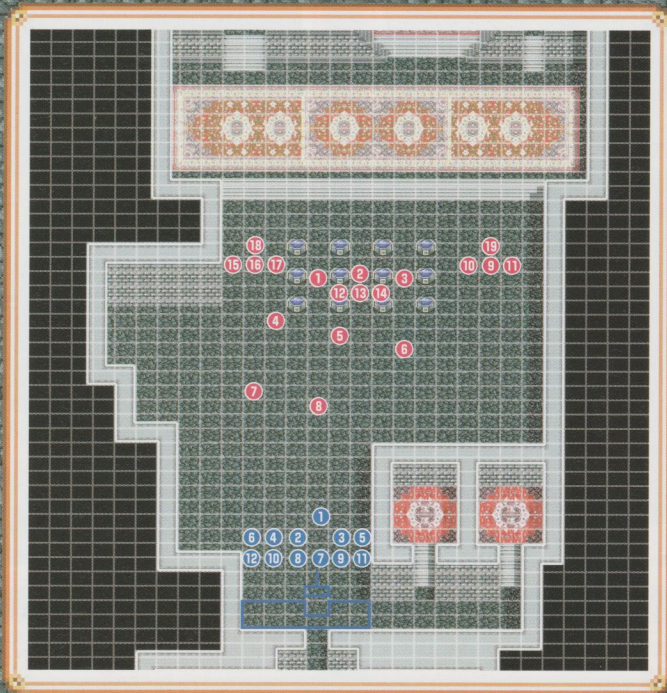
仲間のカード

ルーンファウスト城下町と城には、それぞれひとつずつカードが隠されている。ひとつ目のある場所は、城下町に入ってすぐの木が目印。酒場の看板のすぐ右手にある木だ。この木を調べると「ハンゾウのカード」が手に入る。もうひとつはルーンファウスト城の玉座に行く手前の通路の古の門方面に降りる階段の反対側にある。何も目印がないのでわかりにくいが、ここを調べると「アダムのカード」が手に入る。

←これでマックス以外の仲間のカードはすべてそろう。

Battle 29 ルーンファウスト城

目標レベル → 転職後27

勝利条件	敵を全滅	クリアボーナス	なし
敵出現数	19	お金合計	金貨14675枚
味方出場数	12	退却場所	ルーンファウスト

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ブルードラゴン ❶〜❸	3	35	竜	50	0	63	32	5	42	●	0%	2000
	魔法/特殊	ブレイズLV3					装備品	—				
キメラ ❹〜❽	5	28	飛行	56	0	59	30	6	40	●	0%	575
	魔法/特殊	ブレイズLV3					装備品	—				
ブローバー ❾	1	25	死者	36	0	69	33	5	32	×	0%	500
	魔法/特殊	バルカン砲					装備品	アトラスのおの				
ブローバー ❿、⓫	2	25	死者	36	0	62	33	5	32	×	0%	500
	魔法/特殊	バルカン砲					装備品	グレートアックス				
ホースマン ⓬〜⓮	3	23	馬人	24	0	55	18	7	17	×	0%	800
	魔法/特殊	—					装備品	バスターショット				
ケルベロス ⓯〜⓱	3	22	獣	27	0	42	26	7	38	×	0%	400
	魔法/特殊	ブレイズLV2					装備品	—				
ハイプリースト ⓲、⓳	2	19	人間	20	40	39	14	7	13	×	40%	350
	魔法/特殊	ヒールLV4					装備品	せいじゃのつえ				

Tactics01〉〉〉 より安全な作戦で戦おう

第8章では、クリアボーナスがもらえない。しかし逆に考えれば、何ターンかかってもいいということだ。ここはじっくりユニットを育てながら、安全な作戦で戦おう。このバトルでやっかいなのは、うるさく飛び回るキメラとマップ中央北にいる3体のブルードラゴン。ただしキメラは属性が飛行なので、弓矢やブレイズ以外の魔法などで攻撃すれば確実にダメージを与えることができる。またブルードラゴンは、再行動できるユニットでヒット&アウェイするのがもっとも安全だ。ちなみにマップ中にある宝箱からは、「アトラスのおの」と「ミラクルメイス」が手に入る。

←魔法や弓矢以外での攻撃は、回避されることが多い。

←「ドラゴスレイヤー」で攻撃すれば、ダメージも倍増！

Tactics02〉〉〉 ドロップアイテムの使い方

ブルードラゴンとキメラを倒すと、ごくまれに「げんきのパン」や「はやてのチキン」を落とすことがある。狙ってもなかなか落とさないが、何回か戦っていれば1、2個ずつは入手できるだろう。これらはHPや素早さを上昇させる、夢のような消費アイテム。入手したら惜しまずにすぐに使ってしまおう。もちろん使用する対象はよく吟味しておく必要がある。またブローバーを倒した際に落とす「グレートアックス」は、武器屋や道具屋に売って資金源にするといいだろう。かわりに道具屋で「いのりのゆびわ」を購入して、魔法抵抗の低いユニットに装備させよう。

←こうしたアイテムを使うのは、成長しきったユニットに。

←「いのりのゆびわ」を複数装備すれば、魔法も怖くない。

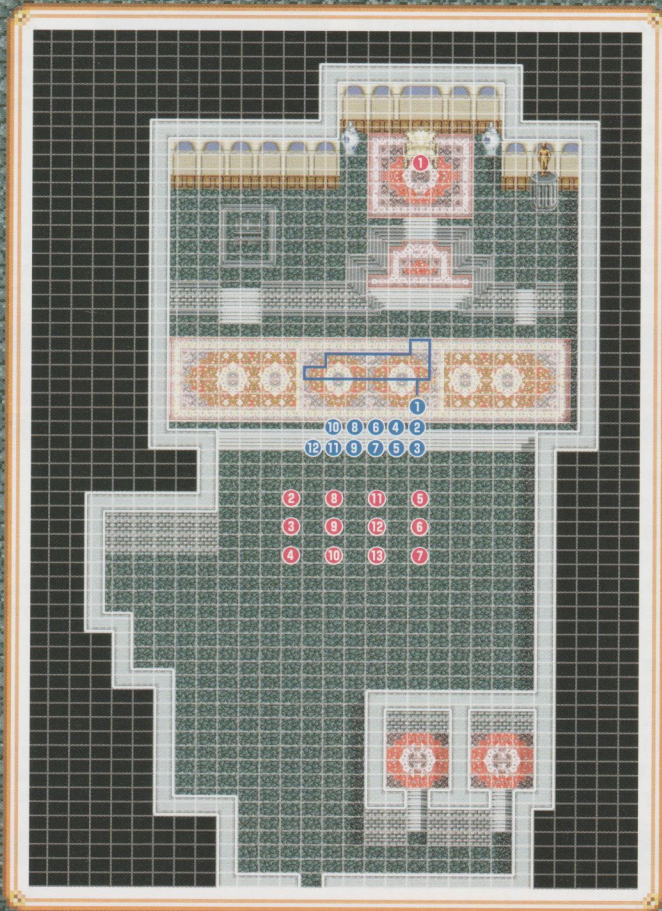
Tactics03〉〉〉 レベル上げをするならここで

このバトル以降は、すべてボスが出現する。じっくり経験値稼ぎしている余裕もないので、ここで1軍ユニットのレベルを全員25以上にしておきたい。レベルを上げたいユニットをあらかじめ決めておき、ステップや再行動、「スナイパーリング」の装備など、あらゆる手段を尽くして集中的にレベルアップさせよう。

←「スナイパーリング」を装備すれば攻撃が確実に当たる。

Battle 30 覇王ラムラドゥ

目標レベル → 転職後28

勝利条件	ラムラドゥを撃破	クリアボーナス	なし
敵出現数	13	お金合計	金貨11550枚
味方出場数	12	退却場所	ルーンファウスト

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ラムラドゥ(ボス) ❶	1	40	人間	99	20	57	45	6	49	●	0%	3000
	魔法/特殊	オーラLV4					装備品	せいじゃのつえ				
ブレインメタル ❷〜❼	6	25	機械	25	0	43	31	5	31	×	30%	700
	魔法/特殊	ブレインメタル					装備品	—				
トーチアイ ❽〜⓭	6	25	機械	28	0	42	32	6	27	×	20%	725
	魔法/特殊	トーチアイ					装備品	—				

Tactics01〉〉〉 Battle29からの連戦となるが……

Battle29をクリアすると、そのままこのバトルに突入する。しかしここは一度退却して、セーブや編成をすませてから出直したほうがいい。シナリオ上は連戦という感じになっているが、バトル自体はそれぞれ独立したものであり、もう一度バトルマップに入ると、このバトルから始まるからだ。バトルマップ自体はかなり広い。しかし実際に戦場になるのは、ブレインメタルやトーチアイが配置されている場所から上。ラムラドゥは基本的に玉座から動かず敵の機械兵たちは、ラムラドゥのほうに向かって北上してくる。その間に配置された味方は、挟み撃ちにあう形だ。

←狂気に取りつかれてもやはり一国の王。玉座がよく似合う。

←機械兵たちは無言で北上してくる。かなり気味が悪い。

Tactics02〉〉〉 ラムラドゥのみを残す

無言の進軍でプレッシャーをかけてくる機械兵たちだが、それほど怖い相手ではない。また彼らはマックスたちに攻撃してくるわけではなく、どうやらラムラドゥのまわりに集まろうとしているようだ。そこで味方をすべて初期配置の場所から右手のほうに集め、北上する機械兵の側面から攻撃しよう。もっとも効果的なのはスパークの魔法だ。アンリやアレフを育てている場合はぜひ出場させておこう。また先のバトルで手に入れた「ミラクルメイス」にもスパークLV4の使用効果がある。3人でスパークをかければ、あっという間に敵はラムラドゥひとりになってしまう。

←機械兵の進路を妨げないようにして、側面から魔法攻撃。

←魔法で敵の数を減らしたら、残りは直接攻撃で倒す。

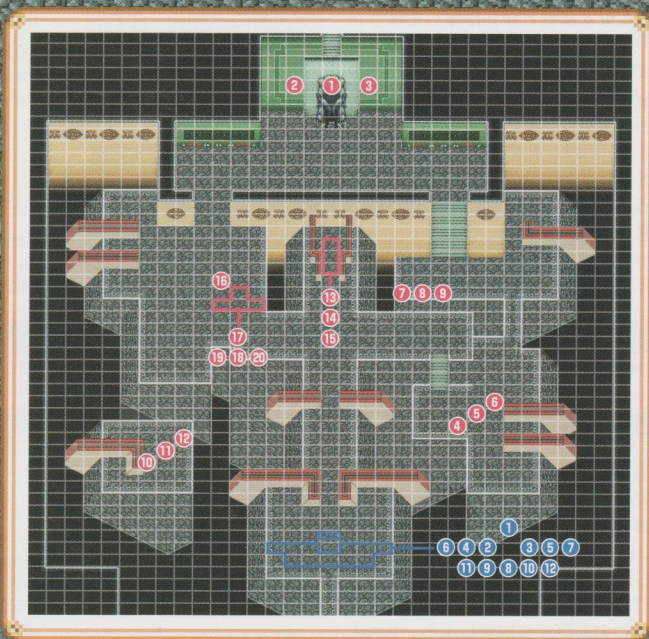
Tactics03〉〉〉 ラムラドゥはナーシャで倒す

ラムラドゥひとりになったら、味方を玉座周辺に集める。そして防御力の高いユニットを3マス以内に近づけておびき出そう。玉座では正面からしか隣接できず、毎ターンHPを回復されるからだ。またラムラドゥはある程度攻撃を受けると1回だけHPを全回復するが、2回目はない。最後のとどめはナーシャで刺そう。

←ナーシャでとどめを刺すと、カードを入手できる。

Battle 31 古の城への侵入

目標レベル → 転職後29

勝利条件	コロッサス(中央)を撃破	クリアボーナス	なし		
敵出現数	20	お金合計	金貨22300枚	味方出場数	12
退却場所	ルーンファウスト				

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
コロッサス(中央) ①	1	45	機械	65	100	50	40	4	37	×	20%	2500
魔法/特殊	スパークLV4/ブレイズLV1						装備品	—				
コロッサス(左) ②	1	45	機械	65	100	50	40	4	37	×	20%	2500
魔法/特殊	フリーズLV4/ブレイズLV1						装備品	—				
コロッサス(右) ③	1	45	機械	65	100	50	40	4	37	×	20%	2500
魔法/特殊	ブレイズLV4/ブレイズLV1						装備品	—				
ブルードラゴン ④〜⑥	3	35	竜	50	0	63	32	5	42	●	0%	2000
魔法/特殊	フリーズLV3						装備品	—				
キメラ ⑦〜⑫	6	28	飛行	56	0	59	30	6	40	●	0%	575
魔法/特殊	ブレイズLV3						装備品	—				
ジェット ⑬〜⑮	3	25	機械	28	0	45	32	7	33	●	0%	750
魔法/特殊	—						装備品	—				
ブローバー ⑯〜⑱	3	25	死者	36	0	62	33	5	32	×	0%	500
魔法/特殊	バルカン砲						装備品	グレートアックス				
ホースマン ⑲、⑳	2	23	馬人	24	0	55	18	7	17	×	0%	800
魔法/特殊	—						装備品	バスターショット				

Tactics01〉〉〉 序盤の戦い方

物語も佳境に入り、バトルマップが古の城へ移る。バトルが始まったら、まずはその場で戦闘準備を整えよう。おすすめはライルやディアーネに3マス射程の武器を装備させ、彼らを再行動させること。ステップで移動力を上げておけばなお安心だ。つぎにマックスを狭い通路まで進めて、ブルードラゴンとキメラをおびき寄せる。このとき飛行ユニットに「ミラクルメイス」を持たせ、スパークLV4で先制攻撃をしかけよう。その後ライルやディアーネでとどめを刺せばいい。注意したいのは、ブルードラゴンのブレス。マックスが集中攻撃されないよう、ほかのユニットで壁を作ろう。

←ここではライルやディアーネが大活躍してくれる。

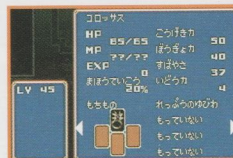
←特定のカードを使用すれば、射程を伸ばすことも可能。

Tactics02〉〉〉 全体回復できる手段が必須

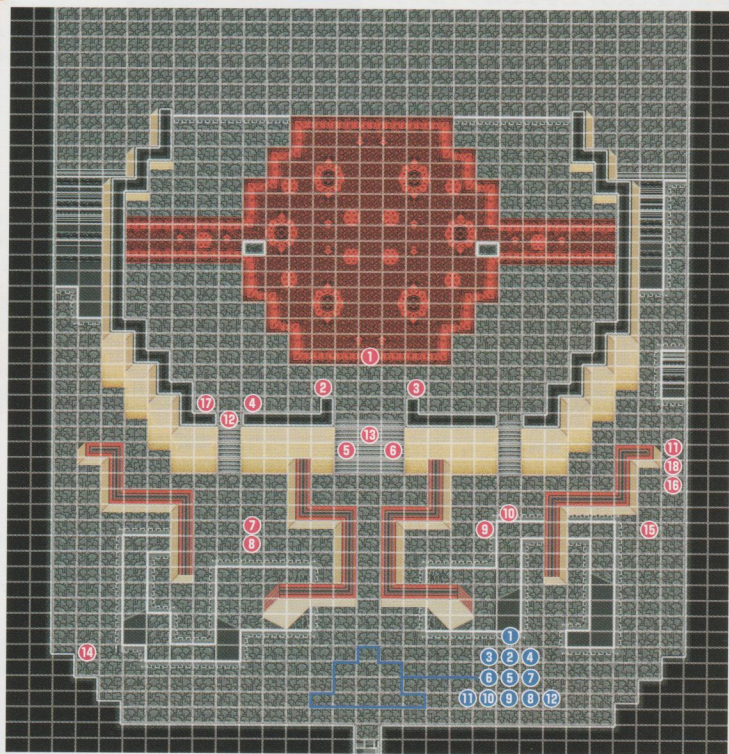
上記の攻略方法どおりに戦っても、味方に多少の被害は出るはず。とくに飛行ユニットやマックスの壁になったユニットが危険だ。こうしたユニットをすべて回復できるように、ナーシャやトーラスのオーラLV4、「めぐみのあめ」、チップのカードなど、味方全員を回復できる手段を複数用意しておきたい。

←チップ自身がいなくても、カードだけは用意しておきたい。

Tactics03〉〉〉 コロッサスのカード

ブルードラゴンの猛攻に比べたら、マップ中央付近にいるザコ敵など問題ではない。残るはコロッサスのみだ。コロッサスへの対策としてベストなのは、トーラスのカードを使用すること。これでコロッサスの魔法攻撃をほぼ無効化できる。問題はキョウカQの所持カード欄に空きがあるかどうかと、MPが残っているかどうかだ。ない場合はコロッサスを攻撃するユニットを限定し、そのユニットのみに「スペルウォル」の魔法をかけよう。4、5人いれば十分だ。またこの中に魔戦士のラグを入れておくことを忘れずに。コロッサス（中央）をラグで倒すと、カードが手に入る。

←コロッサスを倒すと、まれに3種類のリングが手に入る。

←ゴートでとどめを刺して「コロッサスのカード」を入手。

Battle 32	ダークソルとの対決（連戦1）	目標レベル → 転職後30					
勝利条件	ダークソルを撃破			クリアボーナス	なし		
敵出現数	18	お金合計	金貨14000枚	味方出場数	12	退却場所	ルーンファウスト

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ダークソル ❶	1	50	魔人	240	100	67	40	0	52	●	30%	0
	魔法/特殊	ダークブレス					装備品	—				
ブルードラゴン ❷、❸	2	35	竜	50	0	63	32	5	42	●	0%	2000
	魔法/特殊	フリーズLV3					装備品	—				
トーチアイ ❹～⓫	8	25	機械	28	0	42	32	6	27	×	20%	725
	魔法/特殊	トーチアイ					装備品	—				
ブレインメタル ⓬～⓰	5	25	機械	25	0	43	31	5	31	×	30%	700
	魔法/特殊	ブレインメタル					装備品	—				
ハイプリースト ⓱、⓲	2	19	人間	20	40	39	14	7	13	×	40%	350
	魔法/特殊	ヒールLV3/トーチアイ					装備品	せいじゃのつえ				

Tactics01〉〉〉 正面突破できる戦力を

門番であるコロッサスを倒すと、いよいよダークソルとの決戦へ。しかしそのまえに、このバトルとつぎのバトルが連戦になっていることを覚えておこう。たとえダークソルに勝ってセーブして戻ってきても、Battle33に進むまえに、またダークソルと戦わなければならないのだ。このバトルは、ノーバの助言では迂回ルートをすすめている。しかし3マス射程の弓矢を使って正面のトーチアイを倒してしまえば、何の問題もなく正面から進むことが可能。またそうでなくとも、2連戦に臨む際には、トーチアイから攻撃されても気にせずに正面突破できるほどの戦力が必要になる。

←ただ突っ込むのではなく、ステップや再行動の準備は必要。

←この位置ならば、トーチアイから狙われることはない。

Tactics02〉〉〉 ダークソルのまわりに集結する

4体のトーチアイを撃破したら、つぎはブルードラゴンとの戦いが待っている。しかし先のバトルに比べたら、それほど手こずることはないだろう。ただハイプリーストに回復されるとやっかいなので、回復されるまえに倒すか、ハイプリースト自身を倒してしまおう。残るダークソルだが、さすがにこの敵だけは手強い。ダークソルの3マス以内に入らないように注意しながら味方を集結させ、あらかじめダークソルのまわりにいる敵をすべて倒しておこう。

←回復魔法を使うハイプリーストは、真っさきに倒しておく。

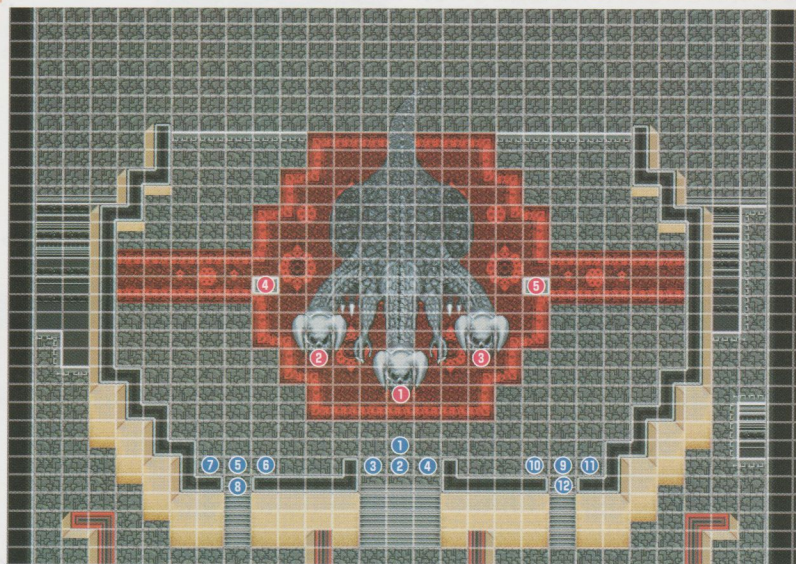
Tactics03〉〉〉 宿敵ダークソルはマックスで倒す

ダークソルには魔法が効かないため、物理攻撃で倒すしかない。攻撃するユニットには事前に「アタック」の魔法をかけておこう。またダークソルは、3マス射程で5マスの範囲を攻撃できるダークブレスを持っている。攻撃するときは、味方ユニットが互いに隣接しないように注意すること。さらに反撃される確率も非常に高い。とにかく無傷で倒せる相手ではないので、多少の犠牲は覚悟して攻撃をしかけよう。マックスでとどめを刺すと、カードが手に入る。

←反撃率が高いのはレベル差のせいなので防ぎようがない。

Battle 33 黒き竜の復活（連戦2）

目標レベル → 転職後30

勝利条件	ダークドラゴンを撃破	クリアボーナス	なし
敵出現数	5(∞)	お金合計	金貨2000(∞)枚
味方出場数	12	退却場所	ルーンファウスト

敵名前	数	LV	属性	HP	MP	攻撃	防御	移動	早さ	反撃	魔抵	お金
ダークドラゴン（中央） ❶	1	99	邪竜	280	100	65	40	0	60	×	0%	0
	魔法/特殊	ダークブレス					装備品	—				
ダークドラゴン（左） ❷	1	98	邪竜	240	100	67	40	0	52	×	0%	0
	魔法/特殊	フリーズLV1					装備品	—				
ダークドラゴン（右） ❸	1	98	邪竜	240	100	67	40	0	52	×	0%	0
	魔法/特殊	フリーズLV1					装備品	—				
ブローバー ❹、❺	∞	40	死者	36	0	66	33	5	32	×	0%	1000
	魔法/特殊	バルカン砲					装備品	グレートアックス				

Tactics01〉〉〉 ブローバーで経験値を稼ぐ

先のダークソル戦からの連戦。バトルマップは祭壇部分のみに限定される。初期配置の敵はダークドラゴンのみだが、左右の穴からはブローバーが無限にわいてくる。ブローバーはレベルが40もあるため、ひとまずダークドラゴンは無視して、この敵で経験値を稼いでもいい。味方全員をレベル30以上にしておけば、Battle32もラクに戦える。経験値稼ぎが終わったら、ブローバーがわかないように、味方ユニットで穴をふさいでしまおう。

←「せいじゃのつえ」を装備すれば、大僧正もそこそこ強い。

Tactics02〉〉〉 竜の頭をひとつずつ潰す

味方ユニットのレベルを上げたら、いよいよダークドラゴンとの最終決戦。このバトルでは、コロッサスのように中央の頭だけを倒してもクリアにはならない。3つの頭をすべて潰さなければならないのだ。ただし3つ同時に攻撃すると戦力が分散してしまうので、まずは部隊をふたつに分け、左右の頭から潰そう。このとき両方の部隊に回復役をつけるのもいいが、オーラLV4や「めぐみのあめ」など、全体回復できる手段に頼るほうが効果的。

←ラストバトルなので、アイテムも惜しみなく使える。

Tactics03〉〉〉 ダークドラゴンのとどめはキョウカQで

最後に残った中央の頭は、味方の中でもっとも攻撃力が高く、HPが高いユニットで攻撃しよう。そして敵のHPが30以下になったらキョウカQの出番。彼でとどめを刺すと、敵カードとしては最後のカードが手に入るのだ。しかし問題は、攻撃力の低いキョウカQで、どうやってダメージを与えるかだ。方法はいくつかあるが,ここでは2種類の方法を紹介する。まずは「ミラクルメイス」のスパークLV4を利用する方法。ただしこれは壊れる可能性がある。もうひとつが本命で「ラムラドゥのカード」をキョウカQにコピーし、さらに「アタック」で攻撃力を高める方法だ。

←ダークブレスを食らったらすぐに回復してやろう。

←最大の難関がこれ。知恵を絞ってなんとかクリアしよう。

COLUMN 2周目以降のプレイについて

最初からキョウカQが仲間に

1周目のエンディングが終わると、セーブデータを記憶するかどうかの選択肢が出る。特別な理由がないかぎり、ここでは「はい」を選択しよう。なぜなら、1周目で集めたカードをすべて持った状態で2周目をプレイすることができるからだ。2周目以降では、最初のバトルを開始するまえにキョウカQが仲間になる。彼の初期レベルは8。レベルも高いが、彼の使えるカードが役に立つ。また2周目開始時には「マックス（またはプレイヤーがつけた主人公の名前）のカード」も手に入るため、最初からマックスを再行動（ムーブ）させることも可能だ。ムーブ以外にも、味方の防御力を上げたり回復させる効果（エフェクト）も活かして、思い思いのスタイルで楽しもう。

←最初からキョウカQが使える。効果的に使おう。

←経験値を稼がせたいユニットにムーブをかける。

敵の強さがアップしていく

2周目以降はセーブデータの横に☆マークがつくが、注意したいのは、2周目、3周目とプレイを重ねるごとに、敵の強さもアップしていくということ。本書で掲載した敵の強さは1周目のものなので、たとえば同じ条件で戦ってもクリアボーナスがもらえない、ということも十分考えられる。とくにミシャエラやカインなど、強力なボスが登場するバトルが問題だ。これらの敵と戦う際には、主力メンバーで挑むのはもちろん、キョウカQのカードをいかに効果的に使えるかが重要。接近戦しかできないユニットの射程を2にしたり、騎馬ユニットを飛行ユニットの移動パターンにしたりするなど、柔軟な戦略が求められるだろう。ちなみに、理論上は99周目までプレイでき、敵の強さもそれにあわせてアップしていく。

←移動パターンを変化させるカードは重要。

←強力なカードほど、消費するMPが多い。

アイテムやカードを集める

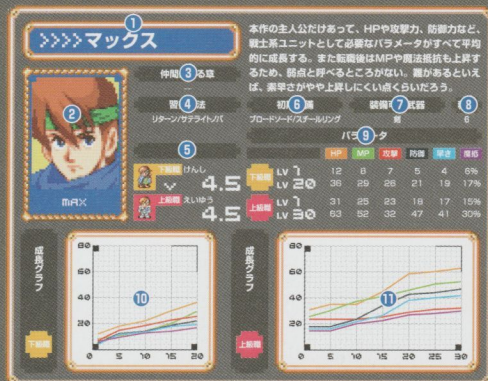
本作には、ドロップアイテムや隠しアイテムなどさまざまなアイテムのほかにも、数多くのカードが用意されている。カードの数は、味方ユニット33枚と敵22枚の合計55枚。2周目以降は、これらのアイテムやカードを集めながらプレイしてみるのもいいだろう。すべてのアイテムを集めるのはほぼ不可能だが、カードはどんどん蓄積されていくので、がんばればいつかは集めることができる。ドロップアイテム（P178）や隠しアイテムの情報はP202以降を、カードの入手方法に関する情報はP199をそれぞれ参照してほしい。

←カードは蓄積できる。コンプリートを目指そう。

ユニット

マックスを含む味方ユニット33体の全データを公開。各ユニットの成長傾向をよく理解し、その能力を引き出そう。

データの見方

❶ 名称
そのユニットの名前

❷ 顔
そのユニットの顔グラフィック。マックスのみ転職で変化

❸ 仲間になる章
そのユニットがマックスの軍に加わる章。( )内の数字は、仲間に加わる時期が掲載されたページを示す

❹ 習得魔法
そのユニットが習得する可能性のある魔法。ひとりにつき最大4種類ある。詳しくはP185を参照のこと

❺ 職業
そのユニットが就くことのできる職業。転職できるユニットの場合は下級職と上級職を、転職できないユニットの場合は上級職のみを表記している。また各職業の横に記した数字は、そのユニットがどの程度使えるかを本書の編集スタッフが独自につけた点数。最高は5.0。ただしこれはあくまで参考値として考えてほしい

❻ 初期装備
そのユニットが仲間になったときの初期装備

❼ 装備可能武器
そのユニットが装備できる武器の種類。ただし同じ種類の武器でも、上級職にしか装備できないものがあるほか、職業によって装備できるものに多少の差がある。詳しくはP186以降のデータを参照のこと

❽ 移動
そのユニットの移動力。地形コストが1(室内や平地など)のとき、何マス移動できるかを示す

❾ パラメータ
そのユニットが仲間になった時点と下級職のレベル20、上級職のレベル1、上級職のレベル30のときのパラメータ

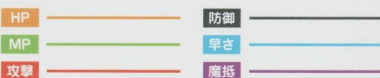
❿ 成長グラフ(下級職)
そのユニットの下級職時点の成長を表わす折れ線グラフ。❾のパラメータを、5レベル単位でグラフ化している

⓫ 成長グラフ(上級職)
そのユニットの上級職時点の成長を表わす折れ線グラフ。横軸がそのユニットのレベルで、縦軸が各パラメータの数値を示す。各パラメータのグラフの線の色は、表に使用した各項目の色と対応している。ただし転職しないユニットの場合、上級職のレベル1と上級職のレベル30の2段階のみ。またこのパラメータは、そのユニットを5回レベルアップさせたときの平均値を調査したものである

HP / MP / 攻撃 / 防御 / 早さ / 魔抵

>>>>マックス

MAX

本作の主人公だけあって、HPや攻撃力、防御力など、戦士系ユニットとして必要なパラメータがすべて平均的に成長する。また転職後はMPや魔法抵抗も上昇するため、弱点と呼べるところがない。難があるといえば、素早さがやや上昇しにくい点くらいだろう。

仲間になる章	習得魔法	初期装備	装備可能武器	移動
―	リターン/サテライトノバ	ショートソード/スチールリング	剣	6

職業

- 下級職 けんし 4.5
- 上級職 えいゆう 4.5

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 1	12	8	7	5	4	6%
	LV 20	36	29	26	21	19	17%
上級職	LV 1	31	25	23	18	17	15%
	LV 30	63	52	32	47	41	30%

成長グラフ 下級職

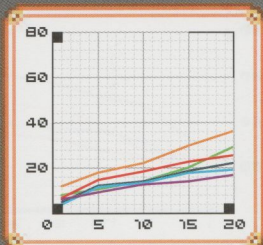
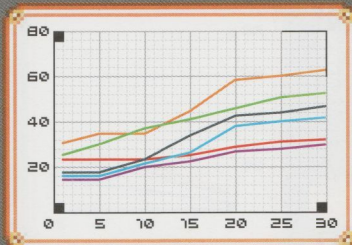
成長グラフ 上級職

>>>>ケン

KEN

最初からマックスと行動をともにする見習い騎士。HP、防御力、素早さと、騎士系ユニットに必要なパラメータは問題なく成長する。とくに転職してからの成長が著しい。攻撃力があまり伸びないと思われるだろうが、装備できる武器が強力なのであまり気にならない。

仲間になる章	習得魔法	初期装備	装備可能武器	移動
第1章（P051参照）	なし	スピア	ランス/スピア	8

職業

- 下級職 きし 3.5
- 上級職 パラディン 4.0

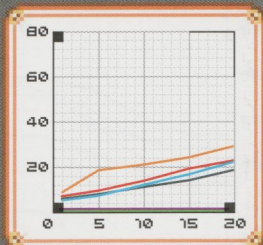
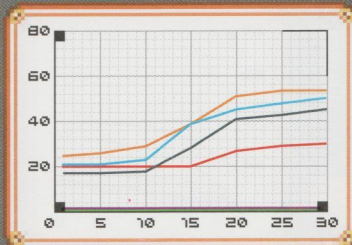
パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 1	9	0	7	6	6	0%
	LV 20	29	0	23	19	23	0%
上級職	LV 1	25	0	20	17	20	0%
	LV 30	53	0	30	45	50	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

Special Data

ラグ

ガーディアナ戦士団の一員で、伝説の戦士ゴートに憧れる若手の戦士。転職するころには、そのゴートすら凌ぐほどの成長を見せる。戦士全般にいえることだが、HPや素早さの伸びが悪く、魔法抵抗はつねに0。この弱点さえ補えば、1軍ユニットとして最後まで活躍可能。

RAG

仲間になる章
第1章(P051参照)

習得魔法
なし

初期装備	装備可能武器	移動
ショートソード	剣/斧	6

職業
下級職 せんし 4.0
上級職 ませんし 4.0

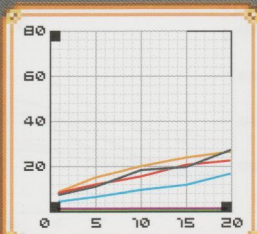
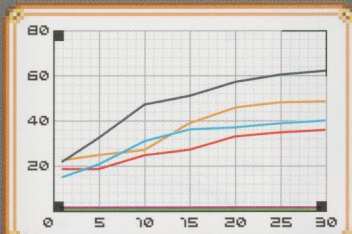
パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 1	9	0	9	8	5	0%
	LV 20	27	0	22	27	17	0%
上級職	LV 1	23	0	19	23	15	0%
	LV 30	49	0	36	62	40	0%

成長グラフ 下級職 / 成長グラフ 上級職

タオ

アンリの侍女として仕えていた、エルフ族の少女。魔法抵抗以外のパラメータの伸びはアンリを上回る。またアタックやスリープも習得するため、戦略的にも重要なユニットだ。ただ攻撃魔法がブレイズしかなく、終盤戦ではアンリやアレフの陰に隠れてしまいがち。

TAO

仲間になる章
第1章(P051参照)

習得魔法
ブレイズ/スリープ
アンチスペル/アタック

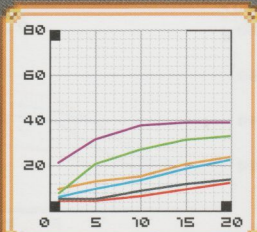
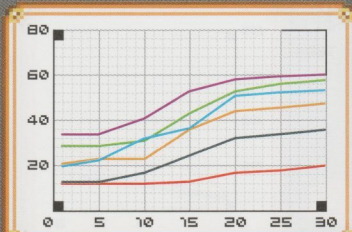
初期装備	装備可能武器	移動
きのつえ	杖	5

職業
下級職 まどうし 3.5
上級職 だいまどう 3.5

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 1	10	8	5	4	6	22%
	LV 20	24	33	13	13	23	39%
上級職	LV 1	21	29	12	12	20	34%
	LV 30	47	58	20	36	54	60%

>>>>ハンス

ガーディアナ軍の正規弓兵。能力はあるのだが戦いを好まない性格らしい。パラメータの伸びは、素早さ以外すべて晩成タイプ。それゆえ途中で仲間になるディアーネに1軍の座を奪われがちだ。しかし長い目で見て育てれば、どちらもあまり変わらない。

HANS

仲間になる章
第1章(P051参照)

習得魔法
なし

初期装備	装備可能武器	移動
きのや	弓	5

職業
下級職 アーチャー 3.0
上級職 ボウマスター 3.5

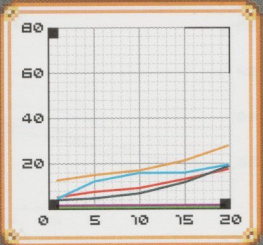
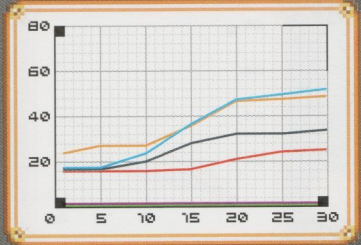
パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 1	13	0	6	4	6	0%
	LV 20	28	0	18	19	19	0%
上級職	LV 1	24	0	16	17	17	0%
	LV 30	47	0	24	32	50	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

>>>>ロウ

マックスの親友で見習い中の僧侶。各種パラメータの伸びからいえば申し分ないのだが、タオ同様、習得できる魔法で損している。アンチドウテやクイックなどの魔法は捨てがたいが、それと同じ効果のあるアイテムもあるため、1軍に長く留まるのは難しいだろう。

ROW

仲間になる章
第1章(P051参照)

習得魔法
ヒール/アンチドウテ
スロウ/クイック

初期装備	装備可能武器	移動
きのつえ	杖	5

職業
下級職 そうりょ 3.5
上級職 だいそうじょう 3.5

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 1	12	13	7	5	6	15%
	LV 20	27	36	17	15	19	24%
上級職	LV 1	23	31	15	13	17	21%
	LV 30	53	51	23	39	49	46%

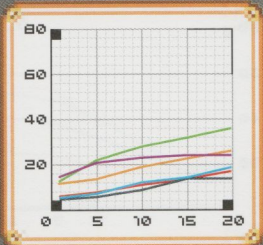
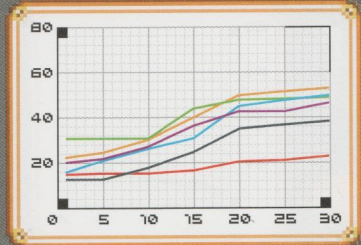
成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

Special Data

ゴング

GONG

ガーディアナの山小屋で、みずから志願して仲間に加わる修行僧。強靱な肉体と癒しの力をあわせ持つ特殊なユニットだ。しかしユニットとしての価値を問われると、首を傾げたくなってしまう。習得魔法も攻撃力も中途半端なのだ。転職した途端に2軍行きか？

仲間になる章	習得魔法	初期装備	装備可能武器	移動
第1章(P051参照)	ヒール/オーラ	なし	なし	6

職業

- 下級職 モンク 3.5
- 上級職 マスターモンク 2.5

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 1	12	8	11	4	7	6%
	LV 20	29	22	41	20	17	21%
上級職	LV 1	25	19	35	18	15	18%
	LV 30	56	39	38	38	47	36%

成長グラフ 下級職

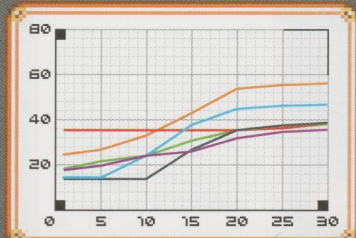
成長グラフ 上級職

メイ

MAY

数多い騎士系ユニットの中で、唯一の女性ユニット。マックスの師匠バリオスの娘でもある。各種パラメータの成長傾向はケンとほぼ同様だが、HPが伸びやすく防御力がやや伸びにくい。しかしその差は微々たるもので、主力としても最後まで十分活躍できる。

仲間になる章	習得魔法	初期装備	装備可能武器	移動
第1章(P051参照)	なし	ブロンズランス	ランス/スピア	8

職業

- 下級職 きし 3.5
- 上級職 パラディン 3.5

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 2	13	0	6	7	8	0%
	LV 20	38	0	21	18	21	0%
上級職	LV 1	33	0	18	16	18	0%
	LV 30	56	0	29	42	53	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

ゴート

かつてはドワーフ族の誇りと呼ばれた伝説の戦士。転職後すぐのパラメータの伸びがやや悪いため、そこを我慢して育てられるかどうかが問題。今回の実験では最終的にHPがかなり伸びた。ラグとゴートは、HPが伸びたほうを1軍メンバーとして登用すればいいだろう。

GORT

仲間になる章	習得魔法
第1章(P051参照)	なし

初期装備	装備可能武器	移動
ハンドアックス	剣/斧	6

職業
- 下級職 せんし 3.5
- 上級職 ませんし 4.0

パラメータ

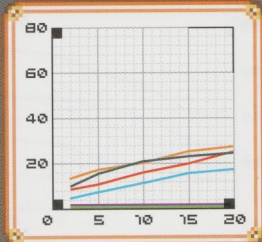
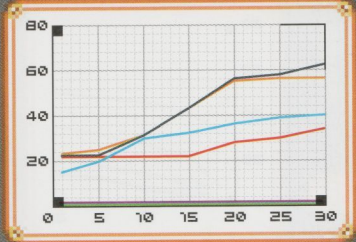
		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 2	13	0	9	10	5	0%
	LV 20	27	0	25	25	17	0%
上級職	LV 1	23	0	22	22	15	0%
	LV 30	56	0	34	62	40	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

チップ

アルタローン城のお姫様づきの僧侶、。魔法抵抗の伸びがいい以外は、パラメータ自体はロウと大差ない。しかしチップの場合、習得できる魔法で得している。トーラスとともに、最終戦まで活躍してくれるだろう。一部のファンからは、メイド服姿がたまらないとの声も。

CHIP

仲間になる章	習得魔法
第1章(P051参照)	ヒール/スロウ クイック/オーラ

初期装備	装備可能武器	移動
きのつえ	杖	5

職業
- 下級職 そうりょ 3.5
- 上級職 だいそうじょう 3.5

パラメータ

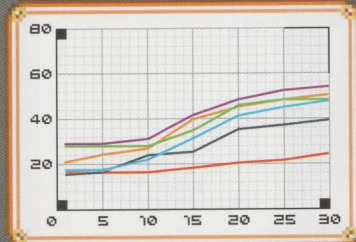
		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 2	10	10	6	6	5	19%
	LV 20	24	32	17	17	19	34%
上級職	LV 1	21	28	15	15	17	29%
	LV 30	50	48	24	39	48	53%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

>>>>アンリ

ANRI

ガーディアナの王女であり王位継承者。マナリナで修行しただけあり、攻撃魔法の多さには頭が下がる。これが彼女が1軍に留まれる理由なのだ。ただし下級職のうちはHPがなかなか上がらず、ハラハラした人も多いはず。レベル15くらいで早めに転職させるのも手。

仲間になる章
第2章（P065参照）

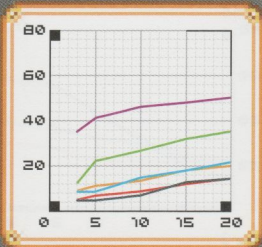
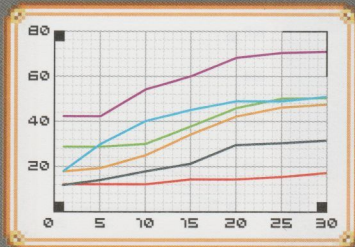
習得魔法
ブレイズ/フリーズ
イリュート/スパーク

職業
下級職 まどうし 3.0
上級職 だいまどう 4.0

初期装備	装備可能武器	移動
パワースティック	杖	5

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 3	9	13	5	5	9	35%
	LV 20	20	34	14	14	21	50%
上級職	LV 1	18	29	12	12	18	43%
	LV 30	47	51	17	31	51	70%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

>>>>アーサー

ARTHUR

マナリナにいたためか、魔法を習得する変わり種の騎士。習得する魔法よりも、魔法抵抗が上昇するのがうれしい。また極端な晩成タイプで、転職まえ、転職後ともにレベル15あたりから驚異的な成長を遂げる。うまく育てれば最強の騎士ユニットになること間違いなし。

仲間になる章
第2章（P065参照）

習得魔法
ブレイズ/フリーズ
スパーク

職業
下級職 きし 2.5
上級職 パラディン 4.0

初期装備	装備可能武器	移動
ブロンズランス	ランス/スピア	8

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 4	12	2	7	8	8	11%
	LV 20	38	9	27	22	23	16%
上級職	LV 1	33	8	23	19	20	14%
	LV 30	54	25	27	46	52	30%

成長グラフ 下級職

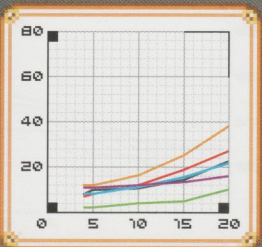
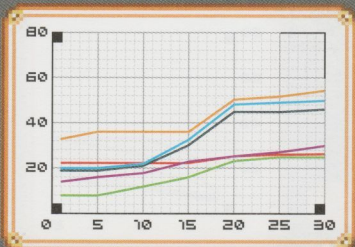
成長グラフ 上級職

>>>>アモン

鳥人族の貴重な生き残り。各種パラメータの伸びは、下級職時の防御力以外お世辞にもいいとはいえない。ただし夫であるバルバロイよりは、アモンのほうがまだまし。戦略的に重要な飛行ユニットで、さらに強力な剣が装備できるという理由で1軍に加えても損はない。

AMON

仲間になる章	習得魔法	初期装備	装備可能武器	移動
第2章(P065参照)	なし	ミドルソード	剣	6

職業

- 下級職 ちょうじん 3.5
- 上級職 バードラー 4.0

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 5	16	0	10	15	10	0%
	LV 20	29	0	19	32	25	0%
上級職	LV 1	25	0	17	28	22	0%
	LV 30	55	0	27	41	51	0%

成長グラフ 下級職

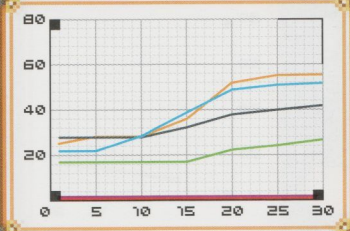
成長グラフ 上級職

>>>>バルバロイ

アモンと同時に仲間になる鳥人族のユニット。転職まえはそれなりの活躍が期待できるが、コーキチやドミンゴあたりが加わり出すと、完全に2軍落ちが決定する。ただし飛行ユニットは戦略的には重要なので、アイテムによる回復役など、役割を限定すれば使える。

BARBAROI

仲間になる章	習得魔法	初期装備	装備可能武器	移動
第2章(P065参照)	なし	ミドルソード	剣	6

職業

- 下級職 ちょうじん 3.5
- 上級職 バードラー 2.5

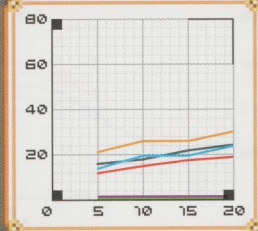
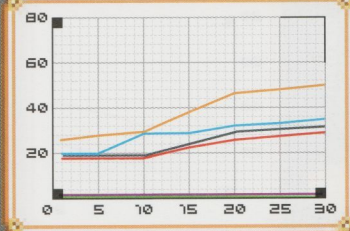
パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 5	21	0	12	15	16	0%
	LV 20	29	0	19	23	23	0%
上級職	LV 1	25	0	17	20	20	0%
	LV 30	50	0	29	35	50	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

>>>>ディアーネ

獣人が多く住むバストーク生まれのエルフ族の少女。今回の実験ではハンスとほぼ同じ結果が出たが、晩成タイプのハンスと比較すると、つねに安定した戦闘力が期待できることが多い。主力ユニットとしての活躍期間が長い分、点数をつけるとハンスよりやや上だ。

DIANE

仲間になる章
第3章（P081参照）

習得魔法
なし

初期装備	装備可能武器	移動
はがねのや	弓	5

職業
下級職 アーチャー 3.5
上級職 ボウマスター 4.0

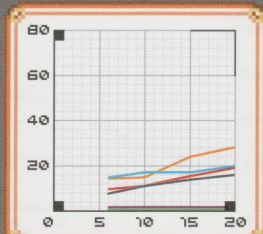
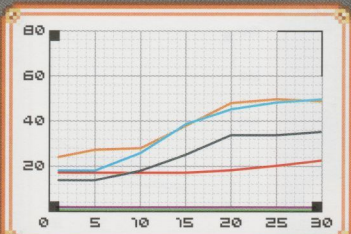
パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 6	14	0	10	8	14	0%
	LV 20	28	0	19	16	20	0%
上級職	LV 1	24	0	17	14	18	0%
	LV 30	50	0	20	33	48	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

>>>>ザッパ

森の精霊として敬われるバストークの族長。山岳地帯でのバトルでは欠かせない存在だ。パラメータの伸びは問題ないのだが、武器が装備できないため、最後まで1軍に留まれるかどうかは微妙。主力として活躍させたいなら、転職はレベル20まで待ったほうがいい。

ZAPPA

仲間になる章
第3章（P081参照）

習得魔法
なし

初期装備	装備可能武器	移動
なし	なし	7

職業
下級職 ワーウルフ 4.5
上級職 ウルフバロン 4.0

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 9	17	0	32	16	13	0%
	LV 20	28	0	42	25	26	0%
上級職	LV 1	24	0	36	22	23	0%
	LV 30	56	0	63	48	53	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

#3 スペシャルデータ編 Special Data

ペイル

第3章のラストで仲間になる騎士。雇われ騎士だが、卑怯なことが嫌い。HPの伸びが平均的で防御力もそこそこ伸びるため、中盤くらいまでは主力としても十分活躍できる。しかし騎士ユニットはライバルが多すぎる。ルーンナイトやシルバーナイトならよかったのに。

PEIL

仲間になる章
第3章(P081参照)

習得魔法
なし

初期装備	装備可能武器	移動
ブロンズランス	ランス/スピア	8

職業
下級職 きし 4.0
上級職 パラディン 3.5

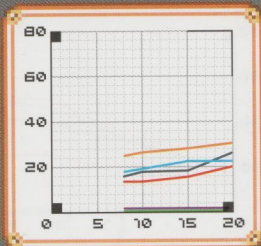
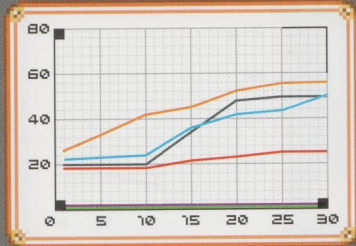
パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 8	25	0	13	16	18	0%
	LV 20	30	0	20	26	23	0%
上級職	LV 1	26	0	18	23	20	0%
	LV 30	56	0	25	47	50	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

コーキチ

空を飛ぶことに憧れるバストークの住人。見た目からもわかるとおりそれほど若くはなく、各種パラメータの伸びはいまひとつ。しかし飛行ユニットでありながら、攻撃力の高いランスやスピアが装備できる点は魅力的。最後まで1軍に加えても問題ないユニットだ。

KOKICHI

仲間になる章
第4章(P093参照)

習得魔法
なし

初期装備	装備可能武器	移動
ブロンズランス	ランス/スピア	6

職業
下級職 ウイングナイト 3.5
上級職 スカイロード 3.5

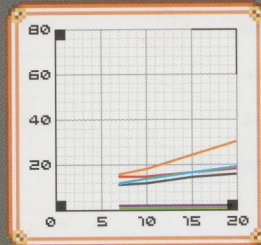
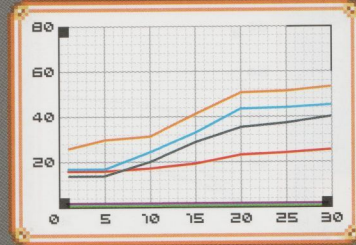
パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 7	16	0	15	11	12	0%
	LV 20	30	0	18	16	19	0%
上級職	LV 1	26	0	16	14	17	0%
	LV 30	53	0	25	40	45	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

>>>>バンガード

パオの王コロンの命で、マックスたちと行動をともにする用心棒騎士。ペイル同様、それなりの能力の持ち主なのだが、アーサーやケンたちと比べると見劣りしてしまう。ただ愛情を持って育てれば、最終戦でも十分活躍できる。2周目以降で育ててみよう。

BANGARD

仲間になる章
第4章(P093参照)

習得魔法
なし

初期装備	装備可能武器	移動
ブロンズランス	ランス/スピア	8

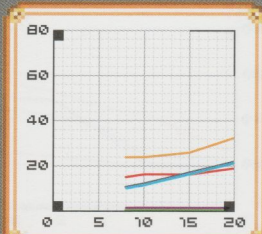
職業
下級職 きし 4.0
上級職 パラディン 3.5

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 8	24	0	15	11	11	0%
	LV 20	33	0	19	20	22	0%
上級職	LV 1	29	0	17	18	19	0%
	LV 30	52	0	26	45	52	0%

成長グラフ 下級職
成長グラフ 上級職

>>>>ナーシャ

ルーンファウストの皇帝ラムラドゥの娘。魔法抵抗が異常なまでに伸び、それ以外のパラメータの伸びも悪くない。しかし彼女の最大の特徴は、ステップやアタックなどの補助魔法で簡単にレベルアップできる点。レベル99も不可能ではなく、その分能力も高くなる。

NARSHA

仲間になる章
第4章(P093参照)

習得魔法
アタック/オーラ
スペルブースト/ステップ

初期装備	装備可能武器	移動
メイス	メイス	6

職業
下級職 シャーマン 5.0
上級職 セイント 5.0

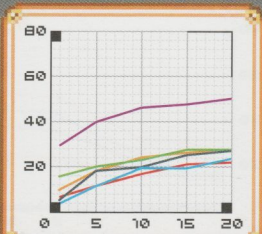
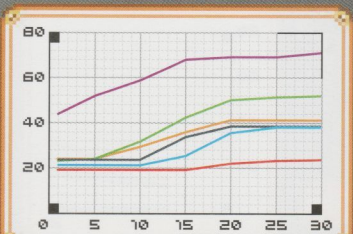
パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 1	10	16	7	6	4	30%
	LV 20	28	27	22	28	24	51%
上級職	LV 1	24	23	19	24	21	44%
	LV 30	42	52	24	39	38	71%

成長グラフ 下級職
成長グラフ 上級職

>>>> ズイカ

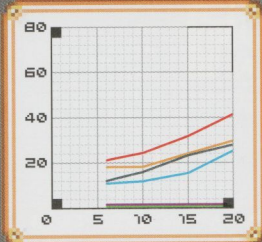
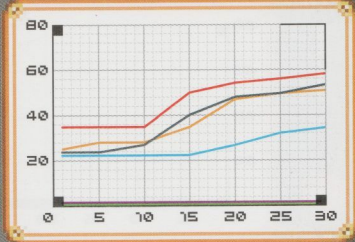
古代遺跡から目覚めた昆虫戦士。成長タイプは完全な晩成型だが、彼の場合、パラメータからは見えない要素も多い。反撃やクリティカル率が高く、転職後はHPが1/2以下になるとつぎの攻撃力が2倍になるのだ。しかしハンゾウと比べると、やや影が薄くなってしまう。

ZUIKA

仲間になる章	習得魔法	初期装備	装備可能武器	移動
第4章（P091参照）	なし	なし	なし	7

職業
- 下級職 アサシン 4.5
- 上級職 キラーマシーン 4.0

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 6	18	0	21	12	10	0%
	LV 20	29	0	41	28	25	0%
上級職	LV 1	25	0	35	24	22	0%
	LV 30	50	0	58	53	34	0%

成長グラフ（下級職）

成長グラフ（上級職）

>>>> キョウカQ

時空を操り、異なる場所に同時に出現できるナゾの男。カードに秘められたさまざまな能力を引き出せる唯一のユニットだ。ただ初期能力が高いわりには、各種パラメータの伸びは意外と悪い。しかし敵のボスの能力ですらコピーできる彼にとって、自分自身のパラメータなど意味がないのだろう。また戦略的な位置づけから考えても、最後まで1軍から外せないユニットだ。

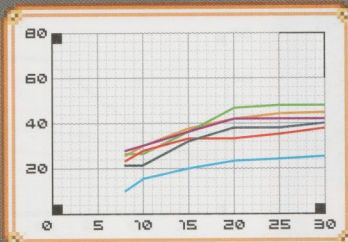
KYOUKAQ

仲間になる章	習得魔法	初期装備	装備可能武器	移動
第4章（P093参照）	なし	なし	なし	5

職業
- 上級職 カードつかい 4.5

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
上級職	LV 8	25	26	23	21	11	29%
	LV 30	45	48	37	40	25	42%

成長グラフ（上級職）

↑もっともよく使うコマンドが「ムーブ」。味方を再行動させられるため、戦略的に非常に重要。

>>>>ヨーグルト

神出鬼没でさまざまな場所に姿を現わす正体不明の生き物。ユニットとしての能力は、下の成長グラフを見てもわかるとおりで、たとえレベルアップしたとしてもいっさい成長しない。ただ指輪の装備だけは可能なので、気が向いたら敵を倒させてみよう。まれに自分から「ヨーグルトリング」を落として自分で拾うことがある。これをほかのユニットに装備させると……。

YOGURT

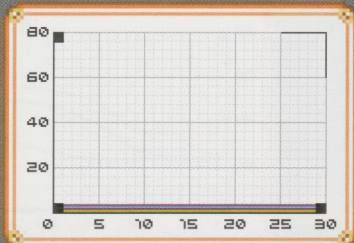
仲間になる章
第4章（P093参照）

習得魔法	初期装備	装備可能武器	移動
なし	なし	なし	7

職業
上級職 ヨーグルト −1.0

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
上級職	LV 1	1	0	1	1	1	1%
	LV 30	1	0	1	1	1	1%

成長グラフ 上級職

ヨーグルト　ヨーグルト　はんげきかのう
HP 5/ 5　こうげきカ 6
MP 0/ 0　ぼうぎょカ 6
EXP 0　すばやさ 12
まほうていこう 1%　いどうカ 7
LV 1
そうびひん　ちからのリング　はやてのリング　シルバーリング　シルバーリング

↑「げんきのパン」や「はやてのチキン」を使うと、ヨーグルトのパラメータを上げることも可能。

>>>>ガンツ

リンドリンドの発明家クロック教授の助手。種族は「アルマジロ？」となっているが、獣人の一種だろうか？　移動力が低いため使いどころが難しいが、それさえ克服すれば最強の壁役となる。とくに転職後レベル10〜20の間で大活躍してくれるだろう。

GANTZ

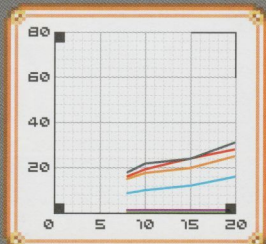
仲間になる章
第4章（P093参照）

習得魔法	初期装備	装備可能武器	移動
なし	ブロンズランス	ランス/スピア	4

職業
下級職 スチームナイト 2.5
上級職 スチームバロン 4.0

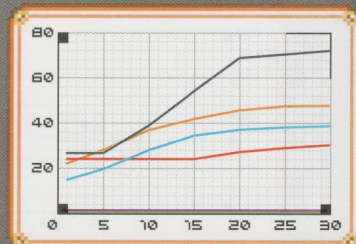
パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 8	15	0	16	17	9	0%
	LV 20	25	0	28	31	17	0%
上級職	LV 8	22	0	24	27	15	0%
	LV 30	48	0	30	72	39	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

ドミンゴ

DOMINGO

マナリナの魔法生物研究家によって生み出された人工生命体。つねに浮遊しているため、地形の影響を受けにくい。魔道士系ユニットに必要なパラメータはもちろん、HPや防御力も安定して伸びるため、1軍ユニットとして十分活躍してくれる。敵から狙われやすいのを逆手に取れば、絶好のオトリ役にもなる。アタックやフリーズなど、習得する魔法も魅力的なものが多い。

仲間になる章
第4章(P093参照)

習得魔法
フリーズ/イリュート
ソウルスチル/アタック

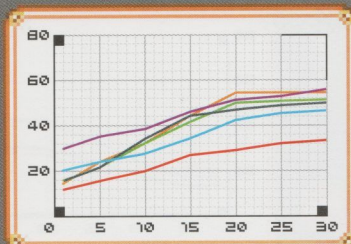
初期装備	装備可能武器	移動
なし	なし	5

職業
上級職 まほうせいぶつ 4.5

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
上級職	LV 1	15	16	12	16	20	31%
	LV 30	54	51	33	50	47	56%

成長グラフ 上級職

【キュアリング】治療の指輪/毒状態になるのを防ぐ

↑ヨーグルト同様、指輪の装備のみ可能。オトリ役として使うときにいろいろつけ替えてみよう。

アーネスト

ARNEST

バルバザークによって滅ぼされた小国の王族の血筋を引く騎士で、第4章のラスト近くで仲間になる。仲間になるのがやや遅いが、パラメータの伸び自体は悪くなく、ケンやメイと比較しても見劣りしない。彼らのかわりに1軍ユニットとして育ててみてもいいだろう。

仲間になる章
第4章(P093参照)

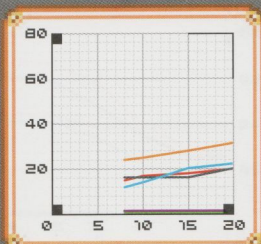
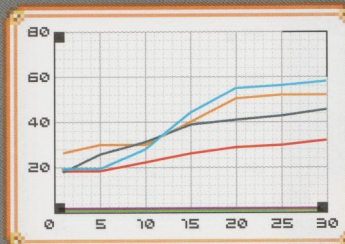
習得魔法
なし

初期装備	装備可能武器	移動
ブロンズランス	ランス/スピア	8

職業
下級職 きし 4.0
上級職 パラディン 3.5

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 8	24	0	15	16	12	0%
	LV 20	31	0	20	20	22	0%
上級職	LV 1	27	0	18	18	19	0%
	LV 30	52	0	32	46	58	0%

＞＞＞＞ライル

ケンタウロス亜種という珍しい種族で、ガンツ同様、発明家クロックの弟子。他の弓系ユニットに比べ山岳地帯での移動は不得意だが、下級職でも「ロビンのや」が装備できるのは魅力。パラメータの成長傾向はディアーネとほぼ同じなので、好きなほうを使うといい。

RYLE

仲間になる章
第6章（P117参照）

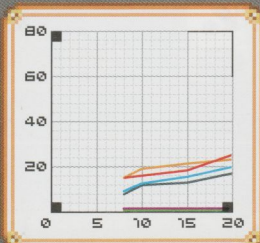
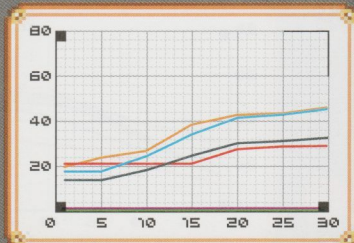
習得魔法
なし

初期装備	装備可能武器	移動
ロビンのや	弓	5

職業
- 下級職 アサルトナイト 3.0
- 上級職 バスターナイト 4.5

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 8	15	0	15	8	10	0%
	LV 20	23	0	25	17	20	0%
上級職	LV 1	20	0	22	15	18	0%
	LV 30	45	0	29	33	46	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

＞＞＞＞バリュウ

ライルとほぼ同時期に仲間になる神竜の子供。転職すれば驚異的なHPと防御力となるが、下級職の間はレベルアップさせるのに苦労する。また転職後も攻撃力の伸びがいまいち。ほかの能力は申し分ないので、攻撃力を装備や「ちからのワイン」などで補おう。

BALIEW

仲間になる章
第6章（P117参照）

習得魔法
なし

初期装備	装備可能武器	移動
なし	なし	5

職業
- 下級職 ドラゴン 2.5
- 上級職 ドラゴンロード 4.0

パラメータ

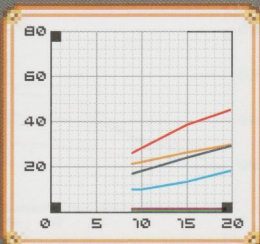
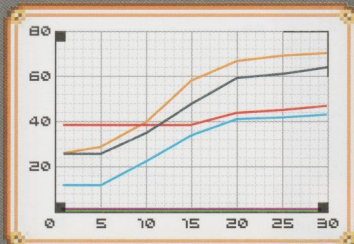
		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 9	21	0	27	17	10	0%
	LV 20	30	0	45	30	19	0%
上級職	LV 1	26	0	39	26	17	0%
	LV 30	70	0	47	64	43	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

>>>>アレフ

バストークに近い小さな森出身の魔道士。獣人にしては珍しく魔法を修行し、プロンプトの賢者と呼ばれている。成長傾向や最終的なパラメータはアンリとほぼ同じだが、スパークLV4を習得することを考えると、ユニットとしての能力はこちらのほうが上だと言える。

ALEF

仲間になる章
第7章(P129参照)

習得魔法
ブレイズ/フリーズ
スパーク/ソウルスチル

職業
下級職 まどうし 3.5
上級職 だいまどう 4.0

初期装備	装備可能武器	移動
しかばねよねむれ	杖	5

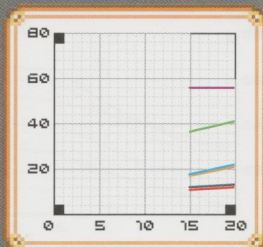
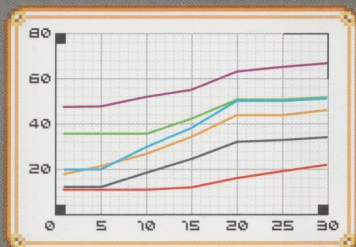
パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 15	17	37	11	12	19	56%
	LV 20	20	41	12	13	23	56%
上級職	LV 1	18	35	11	12	20	48%
	LV 30	46	52	21	34	52	67%

成長グラフ 下級職
成長グラフ 上級職

>>>>トーラス

アレフと同じく、プロンプトの賢者と呼ばれている僧侶。すぐにでも転職できるレベルで仲間に加わる。魔法抵抗の伸びが高い以外は、パタメータの伸びはロウと大差ない。しかしナーシャ以外で唯一オーラLV4を習得するため、1軍から外せない。これも年の功か。

TOHLASS

仲間になる章
第7章(P129参照)

習得魔法
ヒール/アンチドウテ
スペルウォル/オーラ

職業
下級職 そうりょ 3.5
上級職 だいそうじょう 4.5

初期装備	装備可能武器	移動
パワースティック	杖	5

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 16	23	29	13	15	16	46%
	LV 20	26	33	17	18	17	48%
上級職	LV 1	23	29	15	16	15	41%
	LV 30	48	55	22	40	47	57%

成長グラフ 下級職
成長グラフ 上級職

アダム

古代人によって造られた機械兵。マックスとの関係も深い。もっとも最後に仲間になるが、幸運なことにそのときには「ひかりのつるぎ」がある。これを使えば、さほど苦労せずに転職させることができるだろう。移動力が極端に低いが、総合的なパラメータの伸びはバリュウ以上。

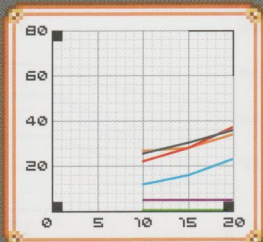
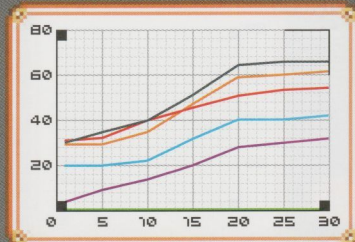
ADAM

仲間になる章	習得魔法	初期装備	装備可能武器	移動
第7章(P129参照)	なし	なし	なし	4

職業
- 下級職 きかいへい 2.5
- 上級職 きしん 4.0

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 10	27	0	23	26	12	5%
	LV 20	34	0	37	36	23	5%
上級職	LV 1	29	0	32	31	20	5%
	LV 30	61	0	54	66	41	32%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

ムサシ

つねに強者を求めて放浪する侍。仲間にするのが非常に困難(P118参照)だが、それを補って余りあるほどの強さを誇る。ただ転職後の成長が遅く、下級職のレベル20のときの能力に戻るまで時間がかかる。転職後はいっきにレベル20まで育ててしまおう。

MUSASHI

仲間になる章	習得魔法	初期装備	装備可能武器	移動
第6章(P117参照)	なし	きくいちもんじ	剣	5

職業
- 下級職 さむらい 5.0
- 上級職 ソードマスター 4.5

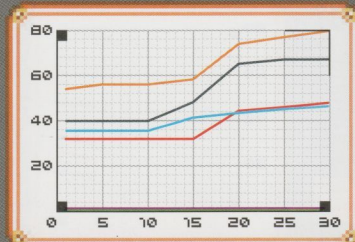
パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 1	28	0	18	17	17	0%
	LV 20	62	0	37	47	41	0%
上級職	LV 1	53	0	32	40	35	0%
	LV 30	80	0	48	67	47	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

ハンゾウ

HANZOU

仲間になる章
第5章（P107参照）

習得魔法
スリープ/アタック
ソウルスチル/スペルウォル

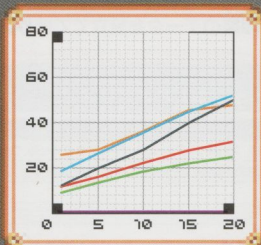
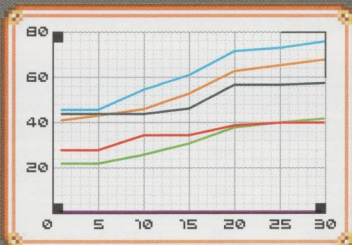
職業		
下級職	シノビ	5.0
上級職	スーパーシノビ	5.0

ムサシ同様、仲間にするために特殊な条件がある（P108参照）隠しユニット。最初から強いうえ、各種パラメータが安定して伸びるため、ムサシよりも頼りがいがある。移動力もあり、アタックの魔法を習得するのも魅力だ。ただし魔法抵抗は伸びないので注意。

初期装備	装備可能武器	移動
ひっさつのつるぎ	剣	7

パラメータ

		HP	MP	攻撃	防御	早さ	魔抵
下級職	LV 1	26	10	13	12	19	0%
	LV 20	48	25	32	51	53	0%
上級職	LV 1	41	22	28	44	46	0%
	LV 30	68	42	40	58	75	0%

成長グラフ 下級職

成長グラフ 上級職

TOPICS ユニットは愛情を持って育てよう！！

レベルアップ時はリセットも辞さず

ここまで各ユニットの成長傾向を示してきたが、大事なことは、そのユニットがもっとも成長する期間を知り、そこでできるだけ成長させること。たとえば晩成タイプのユニットは、下級、上級職ともにレベル16から20の間に驚異的に成長する。この期間は、一度セーブしてからレベルアップさせ、成長が気に入らなかったらやり直すくらいの気持ちが必要だ。また武器を装備できないザッパやバリュウなどは、ほかのパラメータよりも攻撃力の上昇値に注目しよう。1軍ユニットは、育つのではなくプレイヤー自身が育てるのだ。

←手間をかけて育て上げたユニットほど、その活躍する姿を見るのはうれしいもの。

全ユニットのすべての会話を聞く

本作の楽しみのひとつとして、仲間になるユニットたちの会話を聞くことが挙げられる。彼らは仲間になるときはもちろん、戦闘中や本陣など、さまざまな場所で彼ららしい会話を聞かせてくれる。本陣での会話についてはP203を参照してほしいが、ここでは戦闘中の特殊な会話について解説しておこう。この特殊な会話が挿入されるのは、各戦闘の1回目の開始時のみ。戦闘離脱後の再戦では聞けないので注意しよう。たとえ1軍ユニットとして育てていないユニットでも、たまに出場させてみると、おもしろい会話が聞けるかも。

←特殊な会話は、ナーシャやアンリなど、ストーリー上重要な仲間に多い。

ドロップアイテムとは

ドロップアイテムとは、その名のとおり敵が落とすアイテムのこと。ただアイテムを落とすのは敵を倒したときのみで、落とすアイテムの種類やその確率は個々に設定されている。またドロップアイテムは敵の「そうび」欄にある場合と「もちもの」欄にある場合の両方があり、ステータス画面を見ただけでは判断できない。以降のデータを役立ててほしい。

敵から入手できるドロップアイテム

アイテム名	分類	入手できる対象
やくそう	消費	ゴブリン、Gスパイダー、Gラット、パペット、ドール、アウトロウ、スケルトン、ストームローバー、ミサイルシェル、ウォーム、イビルローブ
かいふくのみ	消費	Gスコーピオン、プリースト、ダークメイジ、ヘルピエロ、シルバーナイト、ハイプリースト
どくけしそう	消費	オオコウモリ、シーバット
てんしのはね	消費	ガーゴイル、ベリアル
めぐみのあめ	消費	ゴブゴビッチ、ヘルハウンド、ケルベロス
げんきのパン	消費	ブルードラゴン
はやてのチキン	消費	キメラ
ミドルソード	武器	スケルトン
ロングソード	武器	エリオット
ブロードソード	武器	デュラハン
スチールソード	武器	バルバザーク
ひっさつのつるぎ	武器	デュラハン
ソウルバスター	武器	カイン
ハンドアックス	武器	ドワーフ
ミドルアックス	武器	ドワーフ、リザードマン
ヒートアックス	武器	リザードマン
グレートアックス	武器	ブローバー
ブロンズランス	武器	ルーンナイト、ペガサスナイト
パワーランス	武器	ペガサスナイト、シルバーナイト、ルーンナイト
きのや	武器	スナイパー
はがねのや	武器	ハンターエルフ
バスターショット	武器	ホースマン
アサルトシェル	武器	ボウライダー
ヘビーメイス	武器	クラーケン
パワースティック	武器	マスターメイジ、デモンマスター
まもりのつえ	武器	マスターメイジ
デーモンロッド	武器	デモンマスター
せいじゃのつえ	武器	マスターメイジ、ラムラドゥ
スチールリング	リング	グール、アーマーウロス
イビルリング	リング	ダークメイジ
かわしのゆびわ	リング	ワイバーン
まもりのリング	リング	デュラハン
キュアリング	リング	ブルードラゴン
まじないのゆびわ	リング	ミシャエラドール
いのりのゆびわ	リング	ミシャエラ
ゴールドリング	リング	ケイオス、コロッサス(右)
れっぷうのゆびわ	リング	コロッサス(左)
けっかいのゆびわ	リング	コロッサス(中央)
みきりのゆびわ	リング	ダークソル

第1章

Battle 01 (P056)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ルーンナイト	ブロンズランス	40%
❷、❸	ドワーフ	ハンドアックス	10%
❹～❽	ゴブリン	やくそう	5%

Battle 02 (P058)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ドワーフ	ミドルアックス	15%
❷、❸	ルーンナイト	ブロンズランス	5%
❹、❺	ドワーフ	ハンドアックス	5%
❻～⓫	ゴブリン	やくそう	5%

Battle 03 (P060)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶～❺	ルーンナイト	ブロンズランス	5%
❻～❿	オオコウモリ	どくけしそう	5%
⓫～⓯	ドワーフ	—	—

Battle 04 (P062)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ダークメイジ	イビルリング	10%
❷、❸	スナイパー	きのや	5%
❹～❼	ルーンナイト	ブロンズランス	5%
❽～⓫	オオコウモリ	どくけしそう	5%
⓬～⓯	ドワーフ	—	—

第2章

Battle 05 (P070)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ダークメイジ	かいふくのみ	50%
❷、❸	Gスコーピオン	かいふくのみ	40%
❹～❻	Gスパイダー	やくそう	30%
❼～❿	Gラット	やくそう	20%

Battle 06 (P072)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶～❹	ゾンビ	—	—
❺、❻	スナイパー	—	—
❼～❾	ダークメイジ	—	—
❿～⓭	オオコウモリ	どくけしそう	5%
⓮～⓰	ドワーフ	—	—

Battle 07 (P074)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	スケルトン	ミドルソード	20%
❷～❺	ダークメイジ	—	—
❻～❿	オオコウモリ	どくけしそう	5%
⓫、⓬	スナイパー	—	—
⓭～⓯	ゾンビ	—	—

Battle 08 (P076)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ミシャエラドール	まじないのゆびわ	10%
❷、❸	ヘルピエロ	かいふくのみ	20%
❹～❻	パペット	やくそう	10%
❼～❾	ドール	やくそう	10%
❿～⓬	オオコウモリ	どくけしそう	5%

Battle 09 (P078)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	グール	スチールリング	30%
❷～❹	スケルトン	ミドルソード	5%
❺～❽	ゾンビ	—	—
❾～❿	ゾンビ	—	—

第3章

Battle 10 (P084)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ゴブゴビッチ	めぐみのあめ	100%
❷	クラーケン	ヘビーメイス	100%
❸～❾	アウトロウ	やくそう	20%

Battle 11 (P086)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	マスターメイジ	パワースティック	20%
❷	リザードマン	ミドルアックス	10%
❸～❻	ハンターエルフ	はがねのや	5%
❼、❽	ダークメイジ	—	—
❾～⓬	プリースト	かいふくのみ	10%
⓭～⓴	スケルトン	—	—

Battle 12 (P088)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ペガサスナイト	パワーランス	20%
❷～❺	ペガサスナイト	ブロンズランス	5%
❻、❼	リザードマン	ミドルアックス	5%
❽、❾	ハンターエルフ	はがねのや	5%
❿、⓫	プリースト	かいふくのみ	10%
⓬～⓰	スケルトン	やくそう	20%

Battle 13 (P090)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	シルバーナイト	パワーランス	20%
❷	レーザーアイ	—	—
❸～❽	ペガサスナイト	ブロンズランス	5%
❾～⓮	リザードマン	ミドルアックス	5%
⓯～⓱	ハンターエルフ	はがねのや	5%
⓲、⓳	プリースト	かいふくのみ	10%

第4章

Battle 14 (P098)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ソウルイーター	—	—
❷、❸	ウィザリー	—	—
❹〜❼	ウィルオウィスプ	—	—
❽〜⓯	ゴースト	—	—

Battle 15 (P100)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	エリオット	ロングソード	20%
❷	ブラスローダー	—	—
❸〜❻	シルバーナイト	ブロンズランス	5%
❼〜❿	ペガサスナイト	パワーランス	5%
⓫	リザードマン	ヒートアックス	30%
⓬〜⓯	リザードマン	ミドルアックス	5%
⓰〜⓲	プリースト	かいふくのみ	10%

Battle 16 (P102)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ヘルハウンド	めぐみのあめ	5%
❷	ルーンナイト	パワーランス	5%
❸、❹	ブラスローダー	—	—
❺〜⓭	シルバーナイト	かいふくのみ	20%
⓮〜⓰	ペガサスナイト	パワーランス	5%
⓱〜⓳	プリースト	かいふくのみ	10%

Battle 17 (P104)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	バルバザーク	スチールソード	20%
❷	ブルードラゴン	キュアリング	100%
❸、❹	ヘルハウンド	めぐみのあめ	5%
❺〜❼	ブラスローダー	—	—
❽	プリースト	かいふくのみ	10%
❾、❿	シルバーナイト	かいふくのみ	20%
⓫〜⓯	シーバット	どくけしそう	5%

第5章

Battle 18 (P110)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶、❷	ストームローバー	やくそう	5%
❸〜❽	ミサイルシェル	やくそう	5%
❾〜⓫	ペガサスナイト	パワーランス	5%
⓬〜⓯	シーバット	どくけしそう	5%

Battle 19 (P112)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	マスターメイジ	まもりのつえ	20%
❷〜❻	スケルトン	—	—
❼〜⓫	ヘルハウンド	めぐみのあめ	5%
⓬〜⓮	ウォーム	やくそう	5%
⓯〜⓲	シーバット	どくけしそう	5%

Battle 20 (P114)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ガーゴイル	てんしのはね	30%
❷、❸	ペガサスナイト	パワーランス	5%
❹	シーバット	どくけしそう	5%
❺、❻	ミサイルシェル	やくそう	5%
増援❼、❽	シーバット	どくけしそう	5%
増援❾〜⓬	ミサイルシェル	やくそう	5%

第6章

Battle 21 (P120)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	デュラハン	ブロードソード	20%
❷	マスターメイジ	パワースティック	5%
❸	ハイプリースト	かいふくのみ	10%
❹〜❽	ブラスローダー	—	—
増援❾〜⓫	マスターメイジ	パワースティック	5%
増援⓬〜⓮	ウォーム	やくそう	5%
増援⓯〜⓳	ゴーレム	—	—

Battle 22 (P122)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	カイン	ソウルバスター	20%
❷、❸	デュラハン	ブロードソード	5%
❹〜❻	ガーゴイル	てんしのはね	5%
❼〜❾	マスターメイジ	パワースティック	5%
❿〜⓭	ゴーレム	—	—
⓮、⓯	ハイプリースト	かいふくのみ	10%

Battle 23 (P124)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶〜❸	ベリアル	てんしのはね	5%
❹〜❻	ガーゴイル	てんしのはね	5%
❼、❽	ボウライダー	アサルトシェル	5%
❾〜⓬	マスターメイジ	パワースティック	5%
⓭〜⓰	ゴーレム	—	—
⓱、⓲	ハイプリースト	かいふくのみ	10%

Battle 24 (P126)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ミシャエラ	いのりのゆびわ	40%
❷、❸	デュラハン	まもりのリング	3%
❹〜❻	ベリアル	てんしのはね	5%
❼〜❾	ガーゴイル	てんしのはね	5%
❿〜⓬	ボウライダー	アサルトシェル	5%
⓭〜⓰	マスターメイジ	せいじゃのつえ	5%
⓱	ハイプリースト	かいふくのみ	10%

第7章

Battle 25 (P136)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶、❷	トーチアイ	—	—
❸、❹	ジェット	—	—
❺	アーマーウロス	スチールリング	10%
❻、❼	ワイバーン	かわしのゆびわ	5%
❽	デュラハン	ひっさつのつるぎ	30%
❾〜⓫	デュラハン	ブロードソード	5%
⓬、⓭	ベリアル	てんしのはね	5%

Battle 26 (P138)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	デモンマスター	デーモンロッド	30%
❷〜❹	ジェット	—	—
❺〜❼	トーチアイ	—	—
❽〜⓫	ブレインメタル	—	—
⓬、⓭	ワイバーン	かわしのゆびわ	5%
⓮〜⓲	イビルローブ	やくそう	10%

Battle 27 (P140)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ケイオス	ゴールドリング	20%
❷〜❺	トーチアイ	—	—
❻〜❾	ジェット	—	—
❿	デモンマスター	パワースティック	5%
⓫、⓬	デモンマスター	パワースティック	5%
⓭、⓮	アーマーウロス	スチールリング	5%
⓯〜⓲	イビルローブ	やくそう	10%

Battle 28 (P142)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	キメラ	はやてのチキン	3%
❷〜❺	ブローバー	グレートアックス	5%
❻、❼	デモンマスター	パワースティック	5%
❽〜❿	ホースマン	バスターショット	5%
⓫〜⓮	ケルベロス	めぐみのあめ	10%
⓯〜⓱	アーマーウロス	スチールリング	5%
⓲	ハイプリースト	かいふくのみ	10%

第8章

Battle 29 (P148)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶〜❸	ブルードラゴン	げんきのパン	3%
❹〜❽	キメラ	はやてのチキン	3%
❾	ブローバー	グレートアックス	5%
❿、⓫	ブローバー	グレートアックス	5%
⓬〜⓮	ホースマン	バスターショット	5%
⓯〜⓱	ケルベロス	めぐみのあめ	10%
⓲、⓳	ハイプリースト	かいふくのみ	10%

Battle 30 (P150)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ラムラドゥ	せいじゃのつえ	30%
❷〜❼	ブレインメタル	—	—
❽〜⓭	トーチアイ	—	

Battle 31 (P152)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	コロッサス（中央）	けっかいのゆびわ	20%
❷	コロッサス（左）	れっぷうのゆびわ	20%
❸	コロッサス（右）	ゴールドリング	20%
❹〜❻	ブルードラゴン	げんきのパン	3%
❼〜⓬	キメラ	はやてのチキン	3%
⓭〜⓯	ジェット	—	—
⓰〜⓲	ブローバー	グレートアックス	5%
⓳、⓴	ホースマン	バスターショット	5%

Battle 32 (P154)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ダークソル	みきりのゆびわ	20%
❷、❸	ブルードラゴン	げんきのパン	3%
❹〜⓫	トーチアイ	—	—
⓬〜⓰	ブレインメタル	—	—
⓱、⓲	ハイプリースト	かいふくのみ	10%

Battle 33 (P156)

番号	名前	ドロップアイテム	確率
❶	ダークドラゴン（中央）	—	—
❷	ダークドラゴン（左）	—	—
❸	ダークドラゴン（右）	—	—
❹、❺	ブローバー	グレートアックス	5%

魔法

味方ユニットが使用できる全45種の魔法を紹介。それぞれの特性や効果を把握し、戦いをより効率よく進めよう。

データの見方

ヒール LV1 ①	MP ② 3	射程 ③ 1	範囲 ④ 1	習得 ⑤ コウ、ゴング、チップ、トーラス
	効果 ⑥ 味方ひとりのHPを15回復			

❶ **名称**
魔法の名称とレベル

❷ **MP**
魔法を使用するときに消費する

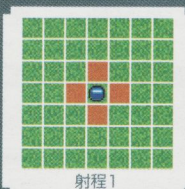
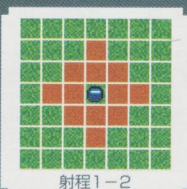
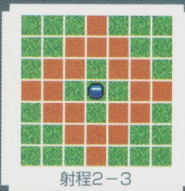
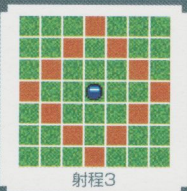
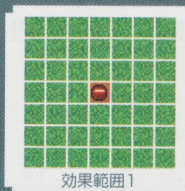
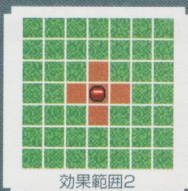
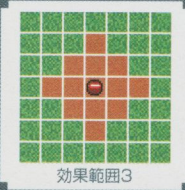
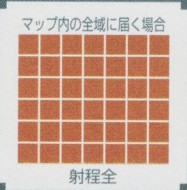
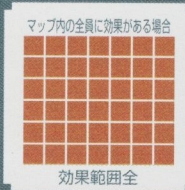
❸ **射程**
魔法の届く範囲。詳細は下図参照

❹ **範囲**
魔法の効果の及ぶ範囲。詳細は下図参照

❺ **習得**
魔法を習得できるユニット名

❻ **効果**
魔法を使用したときの効果

射程・効果範囲について

魔法、武器、カードに設定されている射程と効果範囲については、本書のデータページではそれぞれ以下のように表わしている。矢やスピアに限らず、すべての攻撃で最小射程と最大射程を表記しているので参考にしてほしい。またマップ全域に届く場合の射程、敵または味方ユニット全員に効果が及ぶ場合は、それぞれ「全」と表記している。なお回復・支援系魔法などの味方ユニットに使用する魔法やカードについては、まわりのマス以外のほか使用者自身も射程範囲に含まれる。

魔法	MP	射程	範囲	習得	効果
ヒールLV1	3	1	1	ロウ、ゴング、チップ、トーラス	味方ひとりのHPを15回復
ヒールLV2	5	1−3	1	ロウ、ゴング、チップ、トーラス	味方ひとりのHPを20回復
ヒールLV3	10	1−3	1	ロウ、ゴング、チップ	味方ひとりのHPを30回復
ヒールLV4	20	1	1	ロウ、ゴング、チップ	味方ひとりのHPを完全回復
オーラLV1	7	1−3	2	ゴング、チップ、ナーシャ、トーラス	範囲内の味方全員のHPを15回復
オーラLV2	11	1−3	3	チップ、ナーシャ、トーラス	範囲内の味方全員のHPを15回復
オーラLV3	15	1−3	3	ナーシャ、トーラス	範囲内の味方全員のHPを30回復
オーラLV4	18	全	全	ナーシャ、トーラス	全員のHPを完全回復
アンチドウテ	3	1	1	ロウ、トーラス	味方ひとりの毒を消す
スペルウォル	5	1−2	1	トーラス、ハンゾウ	一定の確率で敵の魔法を効かなくする
アンチスペル	5	1−2	1	タオ	一定の確率で敵の魔法を封じる
イリュート	6	1−2	1	アンリ、ドミンゴ	一定の確率で敵の命中率を下げる
アタックLV1	10	1−3	1	タオ、ナーシャ、ドミンゴ、ハンゾウ	味方ひとりの攻撃力を8上げる
アタックLV2	15	1−3	2	ナーシャ	範囲内の味方全員の攻撃力を5上げる
アタックLV3	40	1−3	2	ナーシャ	範囲内の味方全員の攻撃力を10上げる
クイックLV1	5	1	1	ロウ、チップ	味方ひとりの素早さを15上げる
クイックLV2	16	1−2	2	ロウ	範囲内の味方全員の素早さを15上げる
スロウLV1	5	1−2	1	ロウ、チップ	敵1体の素早さを15下げる
スロウLV2	20	1−2	2	ロウ	範囲内の敵すべての素早さを15下げる
スリープ	6	1−2	1	タオ、ハンゾウ	敵1体を眠らせる
ブレイズLV1	2	1−2	1	タオ、アンリ、アーサー、アレフ	炎の攻撃で敵1体に約8のダメージ
ブレイズLV2	8	1−2	2	タオ、アンリ、アレフ	炎の攻撃で範囲内の敵すべてに約10のダメージ
ブレイズLV3	8	1−2	1	タオ	炎の攻撃で敵1体に約30のダメージ
ブレイズLV4	10	1−2	2	タオ	炎の攻撃で範囲内の敵すべてに約15のダメージ
フリーズLV1	3	1−2	1	アンリ、アーサー、ドミンゴ、アレフ	氷の攻撃で敵1体に約10のダメージ

魔法	MP	射程	範囲	習得	効果
フリーズLV2	9	1-2	2	アンリ、ドミンゴ、アレフ	氷の攻撃で範囲内の敵すべてに約12のダメージ
フリーズLV3	10	1-3	1	アンリ、ドミンゴ	氷の攻撃で敵1体に約40のダメージ
フリーズLV4	12	1-3	2	アンリ、ドミンゴ	氷の攻撃で範囲内の敵すべてに約18のダメージ
スパークLV1	8	1-2	2	アンリ、アーサー、アレフ	雷の攻撃で範囲内の敵すべてに約14のダメージ
スパークLV2	15	1-3	3	アンリ、アレフ	雷の攻撃で範囲内の敵すべてに約16のダメージ
スパークLV3	20	1-3	1	アレフ	雷の攻撃で敵1体に約50のダメージ
スパークLV4	25	1-3	3	アレフ	雷の攻撃で範囲内の敵すべてに約25のダメージ
サテライトノヴァLV1	16	1-3	1	マックス	光の攻撃で敵1体に約25のダメージ
サテライトノヴァLV2	18	1-3	1	マックス	光の攻撃で敵1体に約35のダメージ
サテライトノヴァLV3	20	1-3	1	マックス	光の攻撃で敵1体に約45のダメージ
サテライトノヴァLV4	24	1-3	1	マックス	光の攻撃で敵1体に約55のダメージ
ソウルスチルLV1	8	1-2	1	ドミンゴ、アレフ、ハンゾウ	一定の確率で敵を一撃死させる
ソウルスチルLV2	15	1-2	2	ハンゾウ	一定の確率で敵を一撃死させる
リターン	8	–	–	マックス	戦闘を離脱する
ステップLV1	8	1-2	1	ナーシャ	味方ひとりの移動力を2上げる
ステップLV2	20	1-2	2	ナーシャ	範囲内の味方全員の移動力を3上げる
ステップLV3	40	1-2	2	ナーシャ	範囲内の味方全員の移動力を4上げる
スペルブーストLV1	8	1-3	1	ナーシャ	範囲内の味方全員の攻撃魔法と回復魔法の威力を1.8倍に
スペルブーストLV2	20	1-2	2	ナーシャ	範囲内の味方全員の攻撃魔法と回復魔法の威力を1.5倍に
スペルブーストLV3	40	1-2	2	ナーシャ	範囲内の味方全員の攻撃魔法と回復魔法の威力を1.8倍に

TOPICS 魔法の威力

攻撃魔法の威力は使用ユニットのレベルに関わらずほぼ一定だが、敵の耐性によって、威力の半減や無効化が起こる。無効化についてはP035で触れているとおり。また半減は2パターン存在し、相手によってダメージの軽減は約66%か約33%のどちらかとなる。いずれの場合も耐性と魔法抵抗とは別に設定されているので、魔法抵抗が0%の敵でも、耐性があればダメージは激減することになる。無効化とまで行かないまでも効果が薄い場合は、早めに別の攻撃方法に切り替えよう。

魔法習得一覧

ユニットごとに習得する魔法とそのレベルを紹介。戦列に加える際の参考にしてほしい。

ユニット名	魔法	習得レベル
マックス	リターン	1
	サテライトノヴァLV1	12
	サテライトノヴァLV2	16
	サテライトノヴァLV3	20
	サテライトノヴァLV4	26
タオ	ブレイズLV1	1
	ブレイズLV2	4
	スリープ	8
	ブレイズLV3	12
	アンチスペル	16
	ブレイズLV4	20
	アタックLV1	27
ロウ	ヒールLV1	1
	アンチドウテ	4
	ヒールLV2	7
	スロウLV1	10
	クイックLV1	13
	ヒールLV3	16
	スロウLV2	19
	ヒールLV4	22
	クイックLV2	25
ゴング	ヒールLV1	1
	ヒールLV2	8
	ヒールLV3	16
	ヒールLV4	24
	オーラLV1	30
チップ	ヒールLV1	1
	ヒールLV2	5
	スロウLV1	8
	クイックLV1	12
	ヒールLV3	16
	オーラLV1	20
	ヒールLV4	21
	オーラLV2	28
アンリ	ブレイズLV1	1
	フリーズLV1	5
	ブレイズLV2	8
	イリュート	10
	フリーズLV2	13
	フリーズLV3	16
	スパークLV1	19
	フリーズLV4	23
	スパークLV2	26

ユニット名	魔法	習得レベル
アーサー	ブレイズLV1	15
	フリーズLV1	20
	スパークLV1	25
ナーシャ	アタックLV1	1
	アタックLV2	2
	オーラLV1	3
	スペルブーストLV1	4
	ステップLV1	7
	スペルブーストLV2	10
	ステップLV2	12
	オーラLV2	14
	アタックLV3	16
	ステップLV3	18
	オーラLV3	20
	スペルブーストLV3	22
	オーラLV4	25
ドミンゴ	フリーズLV1	1
	フリーズLV2	4
	イリュート	7
	フリーズLV3	13
	ソウルスチルLV1	17
	アタックLV1	20
	フリーズLV4	26
アレフ	ブレイズLV1	1
	フリーズLV1	3
	ブレイズLV2	6
	フリーズLV2	9
	スパークLV1	12
	スパークLV2	17
	スパークLV3	22
	ソウルスチルLV1	26
	スパークLV4	30
トーラス	ヒールLV1	1
	アンチドウテ	4
	ヒールLV2	7
	スペルウォル	12
	オーラLV1	16
	オーラLV2	20
	オーラLV3	24
	オーラLV4	28
ハンゾウ	スリープ	1
	アタックLV1	4
	ソウルスチルLV1	7
	スペルウォル	15
	ソウルスチルLV2	25

装備アイテム

55種の武器と23種のリング、計78種の装備アイテムは、基本的な威力だけでなく付与効果もふまえて使用したい。

データの見方 >>> 武器

❶ 名称
武器の名称と紹介

❷ 売値
店に売るときの金貨の枚数。購入する場合は売値の倍の金貨数になる

❸ 攻撃力
武器を装備したときに増加する攻撃力

❹ 上級
上級職限定のアイテムを示す。「○」がついているものは、上級職のユニットのみ装備可能

❺ 射程
武器の攻撃の届く範囲。詳しくはP180参照

❻ 効果
武器の特性や追加効果を示す

❼ 入手方法
武器の入手方法。略称については下記を参照

❽ 使用時
武器を道具として使用したときの効果

❾ 装備可能
武器を装備できる職業名

❿ 備考
「呪」は呪われたものを、「掘」は売却後に掘り出し物になるものを示す

データの見方 >>> リング

❶ 名称
リングの名称

❷ 装備時
リングを装備したときの効果

❸ 使用時
リングを道具として使用したときの効果

❹ 売値
店に売るときの金貨の枚数。購入する場合は売値の倍の金貨数になる

❺ 入手方法
リングの入手方法。略称については下記を参照

❻ 備考
「呪」は呪われているもの、「掘」は売却後に掘り出し物になるものを示す

❼ 装備可能
リングを装備できる職業名またはユニット名

入手方法と略称について

以下のデータページでは、武器やリングの入手方法について、右のように4パターンに省略して記載しているものがある。それぞれの略称の意味をあらかじめ理解しておこう。また武器屋や道具屋で購入できるアイテムの一覧やクリアボーナスについてはP050以降の対応する各マップページに、掘り出し物についてはP019に、敵ユニットが落とドロップアイテムについてはP178にまとめて紹介している。こうした分類からアイテムを探す場合は、そちらの一覧ページも参照してほしい。

>>>>> 入手方法の略称 <<<<<

(初):各ユニットの初期装備

(宝):宝箱から入手

(店):各地域の店で購入

(落):敵ユニットが一定確率で落とす

剣 13種

高い威力を誇る剣は特殊な効果を持つものが多い。特定の職業に装備が限定される場合もある。

名称	説明	売値	攻撃力	上級	射程	備考	効果	使用時	入手方法	装備可能
ショートソード	小型の剣。威力はあまりないが多くの職業が装備可能	50	5	–	1	–	–	–	(初)マックス、ラグ　(店)ガーディアナ	剣士、戦士、鳥人、侍、シノビ、英雄、魔戦士、バードラー、ソードマスター、スーパーシノビ
デミマンバスター	対亜人用に生み出された長剣	400	7	–	1	掘	–	亜人に有効	Battle2クリアボーナス　(店)アルタローン	剣士、戦士、鳥人、侍、シノビ、英雄、魔戦士、バードラー、ソードマスター、スーパーシノビ
ミドルソード	扱いやすい剣。攻撃力はあまりないが戦士でも装備できる	125	8	–	1		–	–	(初)アモン、バルバロイ　(店)リンドリンド、バストーク　(落)スケルトン	剣士、戦士、鳥人、侍、シノビ、英雄、魔戦士、バードラー、ソードマスター、スーパーシノビ
ロングソード	広く流通する長剣。市販品としてはそこそこの威力を持つ	375	12	–	1	–	–	–	(宝)バオ前半　(店)バオ　(落)エリオット	剣士、鳥人、英雄、バードラー、ソードマスター、スーパーシノビ
マーマンバスター	対海の魔物に絶大な効果を発揮する長剣	2000	15	○	1	掘	–	水棲の敵に有効	Battle17クリアボーナス、バストーク掘り出し物	英雄、バードラー、ソードマスター、スーパーシノビ
スチールソード	鋼で作られた頑丈な剣	1250	16	○	1	–	–	–	(宝)バオ後半　(店)ワーラール、ルドル　(落)バルバザーク	英雄、バードラー、ソードマスター、スーパーシノビ
ソウルバスター	魂殺しの剣。肉体だけでなく精神をも絶つといわれる	3000	18	○	1	掘	–	人間の敵に有効	(落)カイン、Battle20クリアボーナス、バオ掘り出し物	英雄、バードラー、ソードマスター、スーパーシノビ
ブロードソード	幅広の長剣。重さでダメージを与える	2400	20	○	1	–	–	–	(宝)ドラゴニア　(店)プロンプト、ルーンファウスト　(落)デュラハン	英雄、バードラー、ソードマスター、スーパーシノビ
ひっさつのつるぎ	その名のとおり一撃で相手を倒すことがある刀	3600	25	○	1	掘	–	まれに相手を一撃死	(初)ハンゾウ　(落)デュラハン	侍、シノビ、英雄、バードラー、ソードマスター、スーパーシノビ
きくいちもんじ	伝説の名刀。必殺の一撃を繰り出す確率がアップする	6000	30	○	1	掘	–	必殺の一撃の確率上昇	(初)ムサシ	侍、シノビ、英雄、バードラー、ソードマスター、スーパーシノビ
ひかりのつるぎ	選ばれた者のみが装備できる剣	–	36	○	1	–	スパークLV2	魔人に有効	Battle21後イベントで入手	英雄、ソードマスター
あんこくのつるぎ	闇の力を帯びた剣。あまりに強い負の力のため使用者を選ぶ	–	40	○	1	呪	ソウルスチルLV1	–	Battle23後イベントで入手	英雄、バードラー、スーパーシノビ
カオスブレイカー	対暗黒竜用に生み出された伝説の剣	–	40	○	1	–	フリーズLV4	暗黒竜に有効	メタファーのイベントで入手	英雄

矢 8種

長い射程が特徴の弓矢。隣接する敵には攻撃できないかわりに、距離を取った戦いが可能。

名称	説明	攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値	入手方法	使用時	装備可能
きのや	初心者でも扱える簡単な作りの矢	8	−	2	−	−	160	(初)ハンス (宝)アルタローン (店)ガーディアナほか (落)スナイパー	−	アーチャー、アサルトナイト、ボウマスター、バスターナイト
はがねのや	殺傷能力を高めるために鋼で作られた矢	13	−	2	−	−	600	(初)ディアーネ (宝)リンドリンドサーカス (店)パオほか (落)ハンターエルフ	−	アーチャー、アサルトナイト、ボウマスター、バスターナイト
デュエリスト	機敏なケンタウロスを射るために作られた特殊矢	16	○	2	掘	−	2000	Battle13クリアボーナス、バストーク掘り出し物	馬人族に有効	ボウマスター、バスターナイト
ロビンのや	伝説の射手が使ったとされる、由緒ある矢	18	−	2−3	掘	−	1600	(初)ライル (宝)パオ後半 (店)ワーラル、ルドル	まれに相手を一撃死	アサルトナイト、ボウマスター、バスターナイト
デストロイヤー	鋼鉄のやじりを持つ特殊矢。頑丈なものでも貫く	21	○	2	掘	−	3500	Battle24クリアボーナス	機械系の敵に有効	ボウマスター、バスターナイト
アサルトシェル	重量級の矢。やじりが弾丸を模した形になっている	27	○	2−3	−	−	2250	(店)プロンプト (落)ボウライダー	−	ボウマスター、バスターナイト
スナイパー	初心者でも扱え、優れた威力を発揮する矢	30	−	2−3	掘	−	4250	Battle26クリアボーナス	−	アーチャー、アサルトナイト、ボウマスター、バスターナイト
バスターショット	敵を内部から破壊する特殊矢。絶大な力を誇る	35	○	2−3	−	−	6200	(店)ルーンファウスト (落)ホースマン	−	ボウマスター、バスターナイト

ランス 8種

おもに騎士が使用する、近接攻撃用の大型の槍。重さゆえ多くが上級職用のものとなっている。

名称	説明	攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値	入手方法	使用時	装備可能
ブロンズランス	銅製の槍。騎士の基本的な装備	9	−	1	−	−	150	(初)ケン以外の騎士、コーキチ、ガンツ (店)リンドリンドほか (落)ルーンナイトほか	−	騎士、ウイングナイト、スチームナイト、パラディン、スカイロード、スチームバロン
パワーランス	大型槍。強力だがクセがなく使いこなしやすい	16	−	1	掘	−	750	(店)パオ (落)ルーンナイト、ペガサスナイト、シルバーナイト	−	騎士、ウイングナイト、スチームナイト、パラディン、スカイロード、スチームバロン
スチールランス	鋼の槍。攻撃力はあるが重い	18	○	1	−	−	1500	(店)ワーラル	−	パラディン、スカイロード、スチームバロン
クロムランス	重量感のあるクロム鋼の槍	22	○	1	−	−	2250	(店)ルドル、プロンプト、ルーンファウスト	−	パラディン、スカイロード、スチームバロン

Special Data

名称	説明	売値	攻撃力	上級	射程	備考	効果	入手方法	使用時	装備可能
オーガスレイヤー	巨人族討伐のために開発された特殊槍	3250	24	○	1	掘	–	Battle22クリアボーナス、ワーラル掘り出し物	巨人族に有効	パラディン、スカイロード、スチームバロン
ハルバート	小さな戦斧がついた槍。取り回しが難しいが威力は高い	4250	25	○	1	掘	–	（宝）ドラゴニア	–	パラディン、スカイロード、スチームバロン
デビルランス	邪悪な力を宿した槍	–	35	○	1	呪	スペルウォル	（宝）古の塔	–	パラディン、スカイロード、スチームバロン
ドラゴスレイヤー	頑丈な竜のうろこさえ貫く、強力な大型槍	5500	40	○	1	掘	–	Battle28クリアボーナス	竜族に有効	パラディン、スカイロード、スチームバロン

スピア 4種

間接攻撃用の投げ槍。やや長めの射程を持つ。小型のため基本職でも扱えるものがほとんど。

名称	説明	売値	攻撃力	上級	射程	備考	効果	入手方法	使用時	装備可能
スピア	小型の投げ槍。騎士の基本的な装備	75	6	–	1−2	–	–	（初）ケン　（店）リンドリンド、ガーディアナ	–	騎士、ウイングナイト、スチームナイト、パラディン、スカイロード、スチームバロン
パワースピア	威力の高い大型の投げ槍	450	14	–	1−2	–	–	（店）バストーク、バオ、ワーラル	–	騎士、ウイングナイト、スチームナイト、パラディン、スカイロード、スチームバロン
エルフスレイヤー	エルフの呪術を打ち破る、特殊な投げ槍	2000	18	–	1−2	掘	–	Battle11クリアボーナス、バオ掘り出し物	エルフ族に有効	騎士、ウイングナイト、スチームナイト、パラディン、スカイロード、スチームバロン
バルキリー	戦いの女神の名を冠する、祝福された投げ槍	7000	35	○	1−2	掘	–	（宝）古の塔	毎ターンHPを3回復	パラディン、スカイロード、スチームバロン

斧 9種

戦闘用の斧。魔法に不得手な戦士や魔戦士専用らしく、魔法効果を持つものも用意されている。

名称	説明	売値	攻撃力	上級	射程	備考	効果	入手方法	使用時	装備可能
ハンドアックス	小型の手斧。戦士の基本的な装備。	100	7	–	1	–	–	（初）ゴート　（店）リンドリンド、ガーディアナ　（落）ドワーフ	–	戦士、魔戦士
イナズマ	特殊戦斧。天空から放たれるがごとき切れ味を見せる	1000	8	–	1	掘	–	Battle4クリアボーナス、アルタローン掘り出し物	飛行系の敵に有効	戦士、魔戦士
ミドルアックス	戦闘用として刃が大きめに作られた斧	300	11	–	1		–	（店）バストークほか　（落）ドワーフ、リザードマン	–	戦士、魔戦士
ヤマツナミ	特殊戦斧。大地を切り裂く切れ味を誇る	1750	14	–	1	掘	–	2章掘り出し物	獣系の敵に有効	戦士、魔戦士

バトルアックス

威力の高い戦斧。重いので使用者は限られる

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
16	○	1	−	−	1300

入手方法	使用時	装備可能
(店) ワーラル、ルドル	−	魔戦士

アバレダイコ

特殊戦斧。空気を震わせるがごとき切れ味

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
18	○	1	掘	−	2500

入手方法	使用時	装備可能
Battle15クリアボーナス、ルドル掘り出し物	砲台系の敵に有効	魔戦士

ヒートアックス

溶岩から作られた、赤く輝く戦斧

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
22	○	1	掘	ブレイズLV2	3250

入手方法	使用時	装備可能
(落) リザードマン	−	魔戦士

グレートアックス

大型戦斧。破壊力バツグンだが非常に重い

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
26	○	1	−	−	5000

入手方法	使用時	装備可能
(店) プロンプト、ルーンファウスト (落) ブローバー	−	魔戦士

アトラスのおの

伝説の戦士アトラスが使ったとされる斧

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
33	○	1	掘	ブレイズLV2	7500

入手方法	使用時	装備可能
(宝) ルーンファウスト城	−	魔戦士

杖 9種

僧侶や魔道士の戦闘能力を補う杖は、付与効果も多岐にわたる。戦いにあわせて持ち替えたい。

きのつえ

聖なる木の杖。魔道士や僧侶の基本的な装備

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
4	−	1	−	−	40

入手方法	使用時	装備可能
(初) タオ、ロウ、チップ (店) ガーディアナ	−	僧侶、魔道士、大僧正、大魔道

どくのつえ

毒素を帯びた特殊な杖。相手の体内に毒を送り込む

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
8	−	1	掘	−	300

入手方法	使用時	装備可能
(宝) マナリナ地下洞窟 (店) アルタローン	まれに相手を毒状態に	僧侶、魔道士、大僧正、大魔道

パワースティック

前線で戦闘に参加する魔道士や僧侶のための戦闘用杖

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
12	−	1	−	−	250

入手方法	使用時	装備可能
(初) アンリ、トーラス (宝) マナリナ地下洞窟 (店) リンドリンドほか (落) マスターメイジほか	−	僧侶、魔道士、大僧正、大魔道

にんぎょうぎらい

魔力で操られた人形を沈黙させる特殊な杖

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
14	−	1	掘	−	750

入手方法	使用時	装備可能
Battle6クリアボーナス、1章掘り出し物	人形系の敵に有効	僧侶、魔道士、大僧正、大魔道

しかばねよねむれ

聖なる印をほどこした杖。蘇ったしかばねを土に還す

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
16	−	1	掘	−	850

入手方法	使用時	装備可能
(初) アレフ、Battle8クリアボーナス、リンドリンド掘り出し物	死者に有効	僧侶、魔道士、大僧正、大魔道

パラライザー

触れたものをマヒさせる特殊杖

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
16	○	1	掘	−	500

入手方法	使用時	装備可能
(店) パオ	まれに相手を眠らせる	大僧正、大魔道

まもりのつえ

護身用の杖。装備すると防御力がアップする

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
18	○	1	−	−	1600

入手方法	使用時	装備可能
(店) ルドル (落) マスターメイジ	防御力+3	大僧正、大魔道

せいじゃのつえ

聖職に就くもののみに使用が許された聖者の杖

攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値
26	○	1	−	−	4000

入手方法	使用時	装備可能
(宝) ルドル (店) プロンプト、ルーンファウスト (落) マスターメイジ	毎ターンHPを3回復	大僧正

名称	説明	攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値	入手方法	使用時	装備可能
デーモンロッド	禍々しい意匠が凝らされた悪魔の杖	35	○	1	呪	MPを約16吸収	−	（落）デモンマスター	−	大僧正、大魔道

メイス >>>>>>>>>> 4種

ナーシャのみが装備できる。物理攻撃でも、魔法効果を発動させても威力はなかなかのもの。

名称	説明	攻撃力	上級	射程	備考	効果	売値	入手方法	使用時	装備可能
メイス	巫女が好んで利用する儀式用の棍棒	7	−	1	掘	−	100	（初）ナーシャ	−	シャーマン、セイント
ヘビーメイス	戦闘用に特化した棍棒。重みで敵を砕く	14	−	1	掘	−	300	（宝）ワーラル　（落）クラーケン	−	シャーマン、セイント
ホーリーメイス	いやしの力を秘めた聖なる棍棒	20	○	1	掘	ヒールLV3	2000	（店）ルドル　（落）マスターメイジ、ラムラドゥ	−	セイント
ミラクルメイス	奇跡を起こす棍棒。強大な雷を呼び寄せる	30	○	1	掘	スパークLV4	5000	（宝）ルーンファウスト城	−	セイント

リング >>>>>>>> 23種

多くのユニットが装備できる。特殊効果を最大限に活かすため、必要に応じて持ち替えよう。

名称	装備時	使用時	売値	入手方法	備考	装備可能
ちからのリング	攻撃力が8上昇	アタックLV1	500	（宝）マナリナ地下洞窟	掘	キョウカQ以外
くろのリング	攻撃力が10上昇	ブレイズLV2	22500	（宝）デーモンキャッスル	呪	剣士、騎士、戦士、ウイングナイト、アサシン、スチームナイト、侍、シノビ、英雄、パラディン、魔戦士、スカイロード、キラーマシーン、スチームバロン、ソードマスター、スーパーシノビ
イビルリング	攻撃力が25上昇	スパークLV4	−	（宝）デーモンキャッスル　（落）ダークメイジ	呪	剣士、騎士、戦士、ウイングナイト、アサシン、スチームナイト、侍、シノビ、英雄、パラディン、魔戦士、スカイロード、キラーマシーン、スチームバロン、ソードマスター、スーパーシノビ
スチールリング	防御力が1上昇	−	250	（初）マックス　（店）ガーディアナ　（落）グール、アーマーウロス	掘	キョウカQ以外
シルバーリング	防御力が2上昇	−	2500	（店）バストーク	掘	キョウカQ以外
ゴールドリング	防御力が5上昇	−	5000	（落）ケイオス、コロッサス（右）	掘	キョウカQ以外
まもりのリング	防御力が15上昇	クイックLV1	500	（落）デュラハン	掘	キョウカQ以外
しろのリング	防御力が15上昇	オーラLV2	10000	（宝）デーモンキャッスル	掘	剣士、僧侶、シャーマン、英雄、大僧正、セイント
かわしのゆびわ	回避率が2%上昇	−	100	（店）アルタローン　（落）ワイバーン	掘	キョウカQ以外

アイテム	装備時	使用時	売値	入手方法	備考	装備可能
かぜのゆびわ	回避率が5%上昇	−	1000	（店）ワーラル	掘	キョウカQ以外
れっぷうのゆびわ	回避率が10%上昇	−	3750	（落）コロッサス（左）	掘	キョウカQ以外
まじないのゆびわ	魔法抵抗が10%上昇	−	500	（店）リンドリンド　（落）ミシャエラドール	掘	キョウカQ以外
いのりのゆびわ	魔法抵抗が20%上昇	−	2500	（店）ルーンファウスト　（落）ミシャエラ	掘	キョウカQ以外
けっかいのゆびわ	魔法抵抗が30%上昇	−	6000	（落）コロッサス（中央）	掘	キョウカQ以外
はやてのリング	素早さが50上昇	リターン	600	（宝）リンドリンド	掘	キョウカQ以外
いだてんのリング	移動力が4上昇	−	500	（宝）ワーラル	掘	キョウカQ以外
ヨーグルトリング	ヨーグルトになる	−	19	ヨーグルトで敵を倒す	掘	キョウカQ以外
キュアリング	毒状態を防止	−	2000	（落）ブルードラゴン	掘	キョウカQ以外
めざめのゆびわ	眠り状態を防止	−	3000	（宝）ガーディアナ城	掘	キョウカQ以外
ホーリーリング	呪いの効果が出ない	−	22500	ルーンファウスト掘り出し物	掘	キョウカQ以外
スナイパーリング	攻撃が必ず命中する	−	6250	ルドル掘り出し物	掘	キョウカQ以外
みきりのゆびわ	敵から反撃されない	−	10000	4章掘り出し物　（落）ダークソル	掘	キョウカQ以外
カウンターリング	反撃率が10%上昇	−	12500	プロンプト掘り出し物	掘	キョウカQ以外

TOPICS リングの重ねづけ

同じ効果を持つ魔法を重ねがけした場合、実際の効果はもっとも威力の大きいものひとつのみ。だがリングを複数つけた場合はすべての効果が反映される。たとえばちからのリング、くろのリング、イビルリングを同時に装備すると、効果が無効化されることなく攻撃力は43のプラスとなる。

←リングの装備と魔法を組み合わせればさらに能力アップ。

その他のアイテム

消費アイテムやイベント用のアイテムは、状況に応じて使用。どんなときに使えるのかしっかり押さえておこう。

消費アイテム>>>10種

戦闘中に使用する消費アイテム。店で買えないものは乱用は避け、ここぞというときに使おう。

名称	売値	効果
やくそう	5	味方ひとりのHPを20回復
かいふくのみ	25	味方ひとりのHPを40回復
めぐみのあめ	2500	味方全員のHPを20回復。道具屋での購入はできない
どくけしそう	10	味方ひとりの毒を消す
てんしのはね	20	戦闘を離脱し、最寄りの町に戻る
ちからのワイン	250	攻撃力が1から2増加。一度使用すると戦闘終了後も効果は続く。道具屋での購入はできない
まもりのミルク	250	防御力が1から2増加。一度使用すると戦闘終了後も効果は続く。道具屋での購入はできない
はやてのチキン	250	素早さが3から4増加。一度使用すると戦闘終了後も効果は続く。道具屋での購入はできない
いだてんピーマン	750	移動力が1から2増加。一度使用すると戦闘終了後も効果は続く。道具屋での購入はできない
げんきのパン	250	最大HPが1から2増加。一度使用すると戦闘終了後も効果は続く。道具屋での購入はできない

イベントアイテム>>>4種

冒険を進めるカギとなる、必須アイテム。使用目的をきちんと把握しておきたい。

名称	売値	効果
かがやきのたま	–	美しい水晶の玉。記憶の泉の精霊を呼び覚ます力を秘めている
げっこうせき	–	月の光のような青く淡い輝きを放つ、貴重な石。「つきのしずく」の材料となる
つきのしずく	–	「げっこうせき」から作られる神秘の薬。野獣の心を静める
ブレイズボム	–	リンドリンドのクロック博士の発明品。堅固な要塞の壁さえ破壊する威力を持つ

特殊アイテム>>>4種

あるとうれしい特別なアイテム。特定のユニットを仲間にするために必要なものもある。

名称	売値	効果
ドミンゴたまご	–	魔力を秘めた不思議な卵。マナリナの魔道士からゆずってもらえる
すごいみずぎ	100	見るものをうならすすごい水着。タオ、ナーシャのみ装備可能
きついふく	100	ボディラインを強調した、悩ましいまでにきつい服。アンリのみ装備可能
メイドふく	100	レースをふんだんにあしらったキュートなメイド服。チップのみ装備可能

カード

キョウカQのみが使用できる、特殊なアイテム「カード」。その特性とコマンドごとの効果をすべて紹介。

データの見方

❶ 名称

カードの名称とグラフィック

❷ コピー

コマンド「コピー」で使用したときの効果。別のカードを使用するか戦闘終了時まで効果が継続する

Ⓐ通常攻撃の変化

「コピー」使用後に攻撃コマンドを実行した場合の効果と、特性の変化を示す。おもな変化は以下のとおり

[**通常攻撃**] パラメータ変化を反映した通常攻撃を実行する

[**射程○の攻撃**] パラメータ変化を反映した能力となり、かつ攻撃の際の射程が変化する

[**魔法**] 攻撃がそれぞれの魔法効果を持ったものになる。攻撃魔法の場合はターゲットは敵ユニットとなり、回復魔法の場合は味方ユニットに対して攻撃コマンドを実行することで、魔法効果を発動させることができる

[**必殺の一撃の確率上昇**] 通常攻撃の際に必殺の一撃が発動する

[**行動時にHPが3回復**] 行動終了時にHPが自動的に3ずつ回復するようになる

Ⓑパラメータの変化

キョウカQ自身の持つパラメータに対する変化の割合を示す。なお表中で「*」で表示されているものは、パラメータに関わらず一律で数値が1となることを示す

[**攻撃**]攻撃力の変化

[**防御**]防御力の変化

[**魔抵**]魔法抵抗の変化

[**早さ**]素早さの変化

[**移動**]移動力の変化

❸ エフェクト

コマンド「エフェクト」で使用したときの効果。使用したターンのみ効果が発揮される

Ⓒ発動する効果

「エフェクト」発動時の効果。魔法とほぼ同等の効果を持つものだけでなく、カード独自の能力もある。なお物理攻撃が発動する場合については、カードの種類に関わらず、キョウカQ自身の攻撃力が反映される

Ⓓ使用条件

「エフェクト」を使用する際の条件

[**射程**] コマンドを実行するための効果が届く射程。詳しくはP182参照

[**範囲**] 効果が及ぶ範囲。詳しくはP182参照

[**MP**] 消費するMPの量

❹ ムーブ

コマンド「ムーブ」で使用できるかどうか。「○」はそのカードが使用できることを、「×」は使用できないことを示す。該当するユニットが戦闘不能となるか、戦闘終了時まで効果が継続する。またカードと同じユニットがマップ上にいない場合は使用できない

❺ イミテート

コマンド「イミテート」を使用できるかどうか。「○」はそのカードが使用できることを、「×」は使用できないことを示す。イミテートが戦闘不能となるか、戦闘終了時まで効果が継続する

名前									
マックス	コピー	サテライトノヴァLV1	攻撃 1.5	防御 1.2	魔抵 0.5	早さ 1.1	移動 1.0	ムーブ	○
	エフェクト	味方全員の戦闘不能を回復して戦闘離脱			射程 –	範囲 –	MP 20	イミテート	○
ケン	コピー	通常攻撃	攻撃 1.0	防御 1.0	魔抵 0.5	早さ 1.1	移動 1.4	ムーブ	○
	エフェクト	射程無視で敵1体を攻撃			射程 –	範囲 1	MP 10	イミテート	○
ラグ	コピー	通常攻撃	攻撃 1.4	防御 1.4	魔抵 0.5	早さ 0.7	移動 0.8	ムーブ	○
	エフェクト	味方ひとりの防御力を15上げる			射程 1−3	範囲 1	MP 7	イミテート	○
タオ	コピー	ブレイズLV1	攻撃 0.7	防御 0.6	魔抵 1.1	早さ 1.1	移動 0.8	ムーブ	○
	エフェクト	射程無視で敵1体に約8の炎ダメージ			射程 –	範囲 1	MP 6	イミテート	○
ハンス	コピー	射程2の攻撃	攻撃 0.8	防御 0.7	魔抵 0.5	早さ 1.1	移動 1.0	ムーブ	○
	エフェクト	味方ひとりの最大射程を1増やす			射程 1	範囲 1	MP 12	イミテート	○
ロウ	コピー	ヒールLV1	攻撃 0.8	防御 0.8	魔抵 0.9	早さ 0.8	移動 0.8	ムーブ	○
	エフェクト	射程無視で味方ひとりのHPを20回復			射程 –	範囲 1	MP 10	イミテート	○
ゴング	コピー	通常攻撃	攻撃 1.2	防御 0.9	魔抵 0.7	早さ 1.3	移動 1.0	ムーブ	○
	エフェクト	敵の行動を1回停止させる			射程 1	範囲 1	MP 20	イミテート	○
メイ	コピー	通常攻撃	攻撃 1.0	防御 1.0	魔抵 0.5	早さ 1.1	移動 1.4	ムーブ	○
	エフェクト	射程無視で敵1体を攻撃			射程 –	範囲 1	MP 8	イミテート	○
ゴート	コピー	通常攻撃	攻撃 1.4	防御 1.4	魔抵 0.5	早さ 0.7	移動 0.8	ムーブ	○
	エフェクト	味方ひとりの攻撃力を8上げる			射程 1−3	範囲 1	MP 11	イミテート	○
チップ	コピー	ヒールLV2	攻撃 0.8	防御 0.8	魔抵 0.9	早さ 0.8	移動 0.8	ムーブ	○
	エフェクト	味方全員のHPを10回復			射程 全	範囲 全	MP 25	イミテート	○
アンリ	コピー	フリーズLV1	攻撃 0.7	防御 0.6	魔抵 1.1	早さ 1.0	移動 0.8	ムーブ	○
	エフェクト	射程無視で範囲内の敵に約12の氷ダメージ			射程 –	範囲 2	MP 30	イミテート	○
アーサー	コピー	通常攻撃	攻撃 1.0	防御 1.0	魔抵 0.5	早さ 1.1	移動 1.4	ムーブ	○
	エフェクト	射程無視で敵1体を攻撃			射程 –	範囲 1	MP 10	イミテート	○
アモン	コピー	通常攻撃	攻撃 1.0	防御 0.8	魔抵 0.5	早さ 1.2	移動 1.6	ムーブ	○
	エフェクト	味方ひとりの移動力を3上げる			射程 1−2	範囲 1	MP 10	イミテート	○
バルバロイ	コピー	通常攻撃	攻撃 1.0	防御 0.8	魔抵 0.5	早さ 1.2	移動 1.6	ムーブ	○
	エフェクト	味方ひとりの移動タイプを「飛行」に			射程 1	範囲 1	MP 20	イミテート	○

#3 スペシャルデータ編

Special Data

名前	コピー	攻撃	防御	魔抵	早さ	移動	ムーブ	エフェクト	射程	範囲	MP	イミテート
ディアーネ	射程2の攻撃	0.8	0.7	0.5	1.1	1.0	○	味方ひとりの最大射程を2増やす	1	1	24	○
ザッパ	通常攻撃	1.3	0.8	0.5	1.5	1.2	○	味方ひとりの移動タイプを「獣人」に	1	1	15	○
ペイル	通常攻撃	1.0	1.0	0.5	1.1	1.4	○	射程無視で敵1体を攻撃	–	1	10	○
コーキチ	通常攻撃	1.2	1.0	0.5	1.1	1.6	○	味方ひとりの移動タイプを「飛行」に	1	1	20	○
バンガード	通常攻撃	1.0	1.0	0.5	1.1	1.4	○	射程無視で敵1体を攻撃	–	1	10	○
ナーシャ	アタックLV1	0.8	0.8	1.3	1.5	1.2	○	味方ひとりのMPを20回復	1	1	30	○
ズイカ	通常攻撃	1.1	0.8	0.5	2	1.2	○	敵1体に即死攻撃	1–2	1	25	○
キョウカQ	通常攻撃	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	×	使用したカードを未使用状態に戻す	–	–	30	×
ヨーグルト	ダメージ1の攻撃	*	*	*	*	1.0	○	味方ひとりの攻撃力を1に	1	1	1	○
ガンツ	通常攻撃	1.3	1.5	0.5	0.5	0.6	○	味方ひとりが受けるダメージを1回だけ1に	1–3	1	20	○
ドミンゴ	フリーズLV1	0.8	1.2	1.5	0.9	1.8	○	射程無視で範囲内の敵に約18の氷ダメージ	–	2	30	○
アーネスト	通常攻撃	1.0	1.0	0.5	1.1	1.4	○	射程無視で敵1体を攻撃	–	1	9	○
ライル	射程3の攻撃	1.2	1.3	0.5	0.7	0.6	○	味方ひとりの最大射程を2増やす	1	1	18	○
バリュウ	通常攻撃	1.4	1.4	1.0	0.5	0.6	○	射程無視で範囲内の敵に約25の炎ダメージ	–	2	30	○

キャラクター									
アレフ	コピー	スパークLV1	攻撃 0.7	防御 0.6	魔抵 1.3	早さ 1.0	移動 0.8	ムーブ	○
	エフェクト	射程無視で範囲内の敵に約16の雷ダメージ			射程 –	範囲 3	MP 15	イミテート	○
トーラス	コピー	ヒールLV2	攻撃 0.8	防御 0.8	魔抵 0.9	早さ 0.8	移動 0.8	ムーブ	○
	エフェクト	味方全員に魔法「スペルウォル」の効果			射程 全	範囲 全	MP 25	イミテート	○
アダム	コピー	通常攻撃	攻撃 1.3	防御 1.2	魔抵 0.5	早さ 0.8	移動 1.0	ムーブ	○
	エフェクト	味方ひとりの攻撃力を 攻撃対象の敵自身のものに			射程 1	範囲 1	MP 20	イミテート	○
ムサシ	コピー	必殺の一撃の確率上昇	攻撃 1.4	防御 1.2	魔抵 0.5	早さ 1.1	移動 1.0	ムーブ	○
	エフェクト	味方ひとりの攻撃を1回だけ必殺の一撃に			射程 1	範囲 1	MP 20	イミテート	○
ハンゾウ	コピー	通常攻撃	攻撃 1.3	防御 1.1	魔抵 0.5	早さ 2.0	移動 1.2	ムーブ	○
	エフェクト	味方ひとりの素早さを15上げる			射程 1	範囲 1	MP 8	イミテート	○
ルーンナイト	コピー	通常攻撃	攻撃 1.2	防御 1.0	魔抵 0.5	早さ 1.1	移動 1.4	ムーブ	×
	エフェクト	射程無視で敵1体を攻撃			射程 –	範囲 1	MP 5	イミテート	×
スケルトン	コピー	攻撃時にHPが3回復	攻撃 1.1	防御 0.8	魔抵 0.5	早さ 0.9	移動 1.0	ムーブ	×
	エフェクト	敵1体を眠らせる			射程 1−2	範囲 1	MP 20	イミテート	×
ミシャエラドール	コピー	ブレイズLV1	攻撃 0.9	防御 0.9	魔抵 0.7	早さ 0.9	移動 0.8	ムーブ	×
	エフェクト	射程無視で敵1体に約8の炎ダメージ			射程 –	範囲 1	MP 2	イミテート	×
グール	コピー	行動時にHPが3回復	攻撃 1.1	防御 0.8	魔抵 0.5	早さ 0.9	移動 1.0	ムーブ	×
	エフェクト	敵1体を毒状態にする			射程 1−3	範囲 1	MP 20	イミテート	×
ゴブゴビッチ	コピー	通常攻撃	攻撃 1.4	防御 1.4	魔抵 0.5	早さ 0.7	移動 0.8	ムーブ	×
	エフェクト	敵1体に1からキョウカQの 最大HP−1までのランダムダメージ			射程 1	範囲 1	MP 20	イミテート	×
ペガサスナイト	コピー	通常攻撃	攻撃 1.2	防御 1.0	魔抵 0.5	早さ 1.1	移動 1.4	ムーブ	×
	エフェクト	射程無視で敵1体を攻撃			射程 –	範囲 1	MP 7	イミテート	×
シルバーナイト	コピー	通常攻撃	攻撃 1.2	防御 1.0	魔抵 0.5	早さ 1.1	移動 1.4	ムーブ	×
	エフェクト	射程無視で敵1体を攻撃			射程 –	範囲 1	MP 7	イミテート	×
レーザーアイ	コピー	スパークLV1	攻撃 2.0	防御 0.5	魔抵 0.5	早さ 0.1	移動 0.2	ムーブ	×
	エフェクト	射程無視で範囲内の敵に約25の雷ダメージ			射程 –	範囲 3	MP 30	イミテート	×
ソウルイーター	コピー	行動時にHPが3回復	攻撃 1.1	防御 0.8	魔抵 0.5	早さ 0.9	移動 1.0	ムーブ	×
	エフェクト	味方ひとりが5回行動するあいだ HPを10ずつ回復			射程 1	範囲 1	MP 30	イミテート	×

キャラクター	種別	内容	攻撃	防御	魔抵 / 射程	早さ / 範囲	移動 / MP		
エリオット	コピー	通常攻撃	1.4	1.4	0.5	0.7	1.0	ムーブ	×
	エフェクト	射程無視で敵1体を攻撃			–	1	3	イミテート	×
ヘルハウンド	コピー	炎のブレスで攻撃	1.2	0.8	0.5	1.4	1.2	ムーブ	×
	エフェクト	射程無視で敵1体に炎のブレスで約18のダメージ			–	1	20	イミテート	×
バルバザーク	コピー	通常攻撃	1.4	1.4	0.5	0.7	0.8	ムーブ	×
	エフェクト	味方ひとりの攻撃力を5、防御力を15、素早さを15上げる			1	1	40	イミテート	×
マスターメイジ	コピー	ブレイズLV2	0.7	0.6	1.1	1.0	0.8	ムーブ	×
	エフェクト	射程無視で範囲内の敵に約10の炎ダメージ			–	2	20	イミテート	×
デュラハン	コピー	行動時にHPが3回復	1.1	0.8	0.5	0.9	1.0	ムーブ	×
	エフェクト	敵1体に即死攻撃			1–2	1	25	イミテート	×
カイン	コピー	ソウルスチルLV1	1.1	1.1	0.6	1.1	1.2	ムーブ	×
	エフェクト	戦闘を離脱する			–	–	8	イミテート	×
ミシャエラ	コピー	スパークLV1	0.7	0.6	2.0	1.0	0.8	ムーブ	×
	エフェクト	敵全体に約14の雷ダメージ			全	全	40	イミテート	×
デモンマスター	コピー	フリーズLV2	0.7	0.6	1.3	1.0	0.8	ムーブ	×
	エフェクト	射程無視で範囲内の敵に約40の氷ダメージ			–	2	25	イミテート	×
ケイオス	コピー	通常攻撃	1.3	1.2	0.5	0.8	1.0	ムーブ	×
	エフェクト	味方ひとりの攻撃力を攻撃対象の敵自身のものに			1	1	15	イミテート	×
ラムラドゥ	コピー	通常攻撃	1.2	1.2	0.7	1.2	1.2	ムーブ	×
	エフェクト	敵の行動を1回停止させる			1	1	20	イミテート	×
コロッサス	コピー	スパークLV1	1.0	2	0.9	0.7	0.8	ムーブ	×
	エフェクト	味方全員の防御力を15上げる			全	全	30	イミテート	×
ダークソル	コピー	通常攻撃	1.5	1.5	1.0	1.5	1.0	ムーブ	×
	エフェクト	敵全体にデーモンブレスで約30のダメージ			全	全	50	イミテート	×
ダークドラゴン	コピー	通常攻撃	1.4	1.4	0.5	0.5	0.4	ムーブ	×
	エフェクト	敵全体にドラゴンブレスで約30のダメージ			全	全	50	イミテート	×

カード入手方法一覧

カードの入手についてはとくに記載がない場合、それぞれカードと同じユニットから入手できる。

カード名	入手時期	条件
マックス	クリア後	クリアデータを引き継いで2周目を始めるときに自動的に入手
ケン	1章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ラグ	1章	仲間にしたあと本陣で話しかける
タオ	2章	マナリナのえらい魔道士の部屋にある宝箱から入手
ハンス	1章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ロウ	1章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ゴング	1章	ゴングを仲間にしたあと山小屋の娘に話しかける
メイ	2章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ゴート	1章	ガーディアナ国王が死亡したあと、ゴートの孫娘に話しかける
チップ	1章	アルタローン市街戦後、チップに恋する青年に話しかける
アンリ	2章	マナリナ2階東側にあるアンリの部屋の本棚を調べる
アーサー	2章	仲間になるとき同時に入手
アモン	2章	仲間になるとき同時に入手
バルバロイ	2章	シェード教会の図書館にある本棚のいちばん右を調べる
ディアーネ	4章	列車発車前のパオでパオババの柵の中にある宝箱から入手
ザッパ	3章	バストークの教会の看板を調べる
ベイル	4章	仲間にしたあと本陣で話しかける
コーキチ	3章	バストーク採石場戦後、コーキチの弟子に話しかける
バンガード	4章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ナーシャ	5章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ズイカ	5章	仲間にしたあと本陣で話しかける
キョウカQ	7章のみ	メタファーまでのすべての戦闘に参加させたあと、本陣で話しかける
ヨーグルト	4章	パオ列車の操縦席の機械を調べる
ガンツ	4章	仲間にしたあと本陣で話しかける
ドミンゴ	4章	列車到着後のパオでパオババに話しかける
アーネスト	4章	グランバートルで本陣のある建物2階の本棚を調べる
ライル	5章	ルドル村の柵の外、北西にある宝箱から入手
バリュウ	6章	ドラゴニア・カイン戦後、クリンと会話してからカリンに話しかける
アレフ	7章	プロンプトの町の出口にある宝箱から入手
トーラス	7章	クスコ王と会話後、プロンプト城1階左の長老の部屋にある本棚を調べる
アダム	8章	ルーンファウスト城と古の城をつなぐ階段の反対側の壁を調べる
ムサシ	7章のみ	クスコ王と会話後、プロンプトの町の入口がふたつある家の壁を調べる
ハンゾウ	8章のみ	ルーンファウスト酒場の右手の木を調べる
ルーンナイト	Battle01	マックスで倒す
スケルトン	Battle07	アンリで倒す
ミシャエラドール	Battle08	ゴートで倒す
グール	Battle09	マックスで倒す
ゴブゴビッチ	Battle10	ナーシャで倒す
ペガサスナイト	Battle12	ザッパで倒す
シルバーナイト	Battle13	アンリまたはタオで倒す
レーザーアイ	Battle13	アンリまたはタオで倒す
ソウルイーター	Battle14	ズイカで倒す
エリオット	Battle15	マックスで倒す
ヘルハウンド	Battle16	ガンツで倒す
バルバザーク	Battle17	アーネストで倒す
マスターメイジ	Battle19	メイで倒す
デュラハン	Battle21	ドミンゴで倒す
カイン	Battle22	マックスで倒す
ミシャエラ	Battle24	マックスで倒す
デモンマスター	Battle26～28	ナーシャで倒す
ケイオス	Battle27	アダムで倒す
ラムラドゥ	Battle30	ナーシャで倒す
コロッサス	Battle31	ラグで倒す
ダークソル	Battle32	マックスで倒す
ダークドラゴン	Battle33	キョウカQで倒す

おまけ

おまけとは、物語の本筋とは直接関係のない遊び要素。しかしこれをいくつ見たかで、本作に対する愛情がわかる。

#3 スペシャルデータ編

ヨーグルトエンディングを見るために

おまけの中でもっとも意味不明なものが、ヨーグルトによるさまざまなイベント。しかもかなり条件がきびしいため、たまたま発生したなどということは、序盤を除きまずないだろう。ここでは、全10個のヨーグルトイベントの発生条件とイベントシーンの一部を紹介する。ちなみにこれらすべてのイベントを見ると、エンディングにヨーグルトが登場するのだ。彼（？）がどんなふうに登場するのかは、プレイヤー自身の目で確かめてほしい。

←ナゾの生物ヨーグルト。彼の行動にはいったい何の意味が？

EVENT01　岬に立つヨーグルト

←第1章を終えるまでに、山小屋にいるヨーグルトに話しかければいい。最初だけあって、発生条件は非常にやさしい。

EVENT02　縄跳びするヨーグルト

←アルタローン城下町の戦闘後、城の入口左側にある小川の木のすきまに行く。王様に会いに行くまえに見ておくこと。

EVENT03　穴掘り携帯電話？

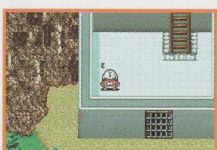
←オトラントから暗黒洞窟に行けと言われたら、リンドリンドに戻る。暗黒洞窟の戦いを終了すると発生しないので注意。

EVENT04　空飛ぶヨーグルト

←バストーク採石場の戦いを終えたあと、「げっこうせき」をステトラに渡すまえに、コーキチの飛行イベントを見ると発生。

EVENT05　パオでお昼ね

←第4章が始まったら、パオトレインが発車するまえに教会に行き、ヨーグルトが視界（画面）に入る位置に移動すると発生。

EVENT06　踊るヨーグルト

←「ブレイズボム」を持たずに要塞に行き、一度マップを出てからもう一度入る。左の木と木の間に立つとイベント発生。

Special Data

EVENT07　泳ぐヨーグルト

←ワーラルに到着したあと、誰とも会話せずにホテルの南のでっぱった場所に行く。教会の神父さんとも会話してはダメ。

EVENT08　秘技・ちゃぶ台返し

←ブランコの下に左からイヌ、マックス、女の子、にわとりの順で並ぶ。女の子に話しかけて順番を入れ替えるのがミソ。

EVENT09　ヘルメットを脱ぐ

←プロンプト城のB5のにわとりがいないとき、入口の警備兵に3回話しかける。クスコ王に話しかけるまえのみ発生。

EVENT10　水中から登場

←ルーンファウスト城下町に東から入って、ダッシュで銅像の前へ進む。ダッシュ中に人や建物にぶつかったらやり直しだ。

隠し衣装を手に入れる

続いては、男性陣の心をくすぐる隠し衣装について紹介する。入手方法は以下のとおり。これらの衣装を特定のユニットに装備させると、マップ上や戦闘時のグラフィックが変化する。ちなみに「メイドふく」はチップに、「きついふく」はアンリに、「すごいみずぎ」はタオかナーシャに装備させることができる。

←水着で戦えるのは嬉しいが、ちょっと緊張感に欠けるかも。

メイドふく

←バストーク採石場で入手可能。場所はP083で紹介ずみだ。これをチップに装備させると、モップを手にして敵と戦う。

きついふく

←第3章で一本橋の戦闘を離脱し、左の写真の場所を調べる。これを装備できるのは、のちに女王様になるアンリのみだ。

すごいみずぎ

←すべてのカードを入手したあと、もう一度カード入手の条件を満たすと入手できる。話しかける相手は誰でもかまわない。

イカス！　コスプレ

隠し武器を手に入れる

ここでは隠し武器について紹介しよう。いずれも武器屋では購入できず、掘り出し物かクリアボーナスでしか手に入れられない貴重なものばかり。隠し衣装ほどの衝撃はないかもしれないが、戦闘に役立つのはこちらのほうなので、忘れずに入手しておくこと。

←味方の戦力アップのためにも、できるだけ入手しておこう。

デミマンバスター

←亜人に特効のある剣。入手場所はP069で紹介ずみだ。ゲーム中に2本入手できるので、ふたりの戦士に装備させよう。

デストロイヤー

←機械でできた敵に対してとくに威力を発揮する特殊矢。古の塔の入口にある、右側の柱を上向きに調べると見つかる。

スナイパー

←最大射程3で、万能の強さを発揮する特殊矢。ルーンファウストのエリアマップで、左の場所を上向きに調べてみよう。

マックスの名前を呼ぶキャラクター

エンディングを見た人にはわかることだが、古の城とともに沈んだマックスの名前を呼ぶユニットは、特定の条件で変化する。その条件は、右の3つをすべて満たしていること。このうちもっとも難しいのは、❸の「いちども死んでいない」だろう。ほかの条件は、たとえそのユニットがメインで戦わなくても、バトルに出場してさえいればいいのだから。とはいえ、基本的に主力となるユニットでなければ、❶も❷も満たせないはず。つまりマックスの名前を呼ぶのは、もっとも身近で戦っていた戦友ということだ。ちなみに該当者がいない場合、ノーバがかわりに名前を呼ぶ。

マックスの名前を呼ぶ条件

❶ 参加可能なすべてのバトルで勝利していること
❷ ダークドラゴン戦に出場し生き残ること
❸ 一度も死亡していないこと

←プレイヤーがもっとも頼りにしたユニットがここで叫ぶ。

本陣での会話

おまけの最後は、本陣での味方ユニットの会話について。本陣での会話は、そのユニットを連れてバトルで勝利したときに追加される。つまり、1周目で全員の会話をすべて聞くことはできないのだ。2周目以降は、会話を聞きたいユニットを優先して出場させよう。

←話の続きが聞きたかったら、つぎの戦闘に連れていこう。

キョウカQのストーリー

#1
こうしてともに旅をすることになったのもなにかの縁。せっかくですからあの『カード』について、少しお話でもしましょうか。そもそもどうしてあの不思議な『カード』が生まれたのか……そこからですね。話をするなら。

#2
昔々……この世界のあるところにある男がいました。魔道士……いえあなた相手ならはっきり言ったほうがいいですね。ある分野を研究していたとても優秀な科学者です。すべてはその男の研究から始まったのです……。

#3
その男は元々映像と光の研究をしていました。人や風景の姿をある手段を用いて記録すること、その方法の研究です。どうして彼がその研究に夢中になったのか、それには理由があったのです。彼には愛する娘がいました。妻を失った男には唯一の肉親です。その娘が男に研究を始めさせた原因だったのです。

#4
男の娘はとても美しい少女でした。しかし……決して治らない恐ろしい病気にかかりもう半年の命、そう言われていました。娘の命が助けられないのだとしたら、せめてその美しい姿を永遠に残しておきたい。男はそう考え、人の姿を映像として残す方法を研究し始めたのです。

#5
男は夜も眠らず研究を続けました。有名な魔道士たちに会い、光の魔法、魂の魔法に関する研究を進めました。男は寝ずに研究を続けましたが、はかばかしい成果は上がりません。しかし男の前に年老いた男が現われ、ある助言をしたそうです。その助言の中身もまた老人の正体もいっさいわかっていません。一説によればその老人は悪魔だったのではないか……そういわれています。

#6
その結果、男はなんとか研究を完成させました。娘が亡くなる三日前のことです。死期が近いというのに、娘はあいかわらず美しく宝石のように輝いていました。男が作り出したのは、小さな『カード』でした。その『カード』をかざすと、その前にある人や風景を写しとることができるのです。

#7
男は完成した『カード』を使い、娘の姿を写しとりました。小さな『カード』に再現された男の娘の姿は、まるで生きているようでした。いえ生きているよう……どころか『カード』の中の娘は、本当に生きていたのです。

#8
男が作った『カード』には、写しとった者の姿形だけでなく……その者の心の底に眠る不思議な『力』までも記録することができたのです。『カード』の中の娘は、その『優しさ』で父親をなぐさめました。娘が死んだ後も、男はその『カード』とともに幸福な人生を送ったのです。

#9
やがて年月が過ぎ、男も年老いて死んでいきました。せっかく作った『カード』ですが、男は娘の姿を写しとったのみで、たった1枚しか使いませんでした。『空白のカード』は100枚近くあり、それは男の死後さまざまな人の手に渡りました。しかし……その『カード』が秘めた力は誰にもわかりません。長い年月の果て『カード』の行方すらわからなくなったのです……。

#10
このワタクシがその『カード』を見つけ秘められた力を知ったのです。なぜ『カード』の力のことを知ったのか……。申し訳ないですがそれについては一切お話できません。いま問題なのは、あなたがこの不思議なカードの力を使い、なにができるか……ということなのです。

ILLUSTRATION GALLERY

ここではマックス、ナーシャ、キョウカQを除く
30人の仲間たちのグラフィックとともに
彼らが本陣で語る会話の主旨を紹介していく
仲間たちがどんな場所で生まれ、そしてどんな生活をしてきたのか
またどんな趣味を持ち、いつもどんなことを考えているのか
リーダーであるマックス（あなた）は、それを知っておく必要があるだろう
人間、エルフ、ケンタウロス、ドワーフ、ホビット……
さまざまな種族の仲間と力をあわせて戦い
神と呼ばれた古代人が生み出した、黒き竜を封印するために

Ken

ケン〔ケンタウロス〕

見習い騎士ケンは、ある作戦で犠牲となった父親の話を聞かせてくれる。その死に様はまさに壮絶のひと言に尽き、ケンは父親の生き方を誇りに思っている。また父親の死後、きびしく稽古をつけてくれた、メイに対する感謝の気持ちも告白する。

Rag

ラグ〔ドワーフ〕

陽気なラグが語るのは、かつて108人もいたというガーディアナ戦士団の昔話。海を舞台にした、海賊や巨大な怪物との戦いの物語だ。しかしいま、ガーディアナで戦士団と名乗れるのは彼ひとり。その理由も、彼の会話から知ることができる。

Tao

タオ〔エルフ〕

タオの話は、涙なしには聞けない。彼女は魔道士だった両親を幼いころに亡くし、その後引き取られた親戚からひどい仕打ちを受け、それが原因で魔法嫌いになっていた。しかし、アンリの心のこもった説得により、再び魔法の修行を続けたのだ。

Hans

ハンス〔エルフ〕

戦いが嫌いなハンスは、自分の趣味である占いで場の雰囲気を和ませてくれる。彼の占いはじつに豊富で、色、カード、夢、顔など、さまざまなものがその対象となる。しかし占いの結果は、話のおもしろさは別として、イマイチ当たってない気がする。

Row

ロウ〔ホビット〕

食いしん坊のロウからは、食べ物の話しか聞けない。ほかの仲間に比べ、なんと緊張感のない男だろう。しかもオオコウモリやケルベロスといったモンスターや、いだてんビーマンなどのアイテムも含まれている。じつにあきれるほどの悪食なのだ。

Gong

ゴング〔巨人族〕

話下手なゴングは、話のタネに窮して、自分のリュックの中身の紹介を始める。最初は旅の僧らしく身の回りのものが多いのだが、あとになるととんでもないものも登場して驚かされる。そしてついには、自作の詩まで大声で披露することに。

May
メイ〔ケンタウロ〕

騎士団長バリオスの娘メイ。彼女はナーシャとアンリに次ぐ、もうひとりのヒロインといえる存在だ。少なくともマックスを慕う気持ちは、どの女性陣にも負けないはず。最愛の両親の昔話を語りながらも、マックスとの会話を純粋に楽しんでいる。

Gort
ゴート〔ドワーフ〕

伝説の戦士ゴート。彼が語るのは「グランドホエール」という巨大な怪物と戦った武勇伝だ。話の中に軍師ノーバや騎士団長バリオスらが登場するため、酒飲みのホラ話ではないようだ。怪物が最後には天高く羽ばたいて去るという展開がおもしろい。

Chip
チップ〔キャントール〕

恥ずかしがり屋のチップだが、じつは話し出すと止まらない性格らしい。15回分ある彼女の話は、できればまとめて聞いたほうがいいだろう。しかし孤児だった彼女が癒しの力を得、自分の進むべき道を見つけるまでの経緯には感動させられる。

Anri
アンリ〔人間〕

王女として育てられたアンリは、そのプライドのためか、最初はなかなか正直な気持ちを話してくれない。しかし会話を重ねるうちに、本当は戦うことより好きな絵を描いて暮らしたいという本音を語る。それが叶わぬ夢であると知りながら……。

Arthur
アーサー〔ケンタウロス〕

二枚目のアーサーが語るのは、本人曰く、別に知らなくても困らないひと口情報。しかしその内容は、オトラントやザッパのフルネームを始め、パオトレインのエンジンや燃料など、意外にも本作の世界観を知るうえで役に立つものばかりだ。

Amon
アモン〔鳥人〕

まさにおしどり夫婦と呼ぶにふさわしいアモンとバルバロイ。妻であるアモンは、おもしろい「英雄バーンの伝説」の話は夫に譲り、自分は鳥人族に伝わるおまじないを話すことに。話の内容はともかく、ちょっと狙ったようなボケはいただけない。

Barbaroi
バルバロイ〔鳥人〕

実戦ではアモンの陰に隠れがちなバルバロイだが、会話の内容は1、2を争うほどおもしろい。彼が語るのは、鳥人族の英雄バーンの物語。彼は誰よりも高く飛び、空に浮かぶ天空城へとたどり着いた。そして遠い星の世界で鋼の翼を手に入れたという。

Diane
ディアーネ〔エルフ〕

ちょっと高飛車な話し方が鼻につくディアーネ。彼女が語るのは、パストークに生きる獣人の話だ。ネズミやトラ以外にも、クジラやカメといった多彩な獣人たちの話が聞ける。なかでもキャットリング（ネコの獣人）は、彼女のお気に入りのようだ。

Zappa
ザッパ〔ウルフリング〕

戦うこと以外興味がないと言うザッパ。バストークの長でありオトラントとも親交の深い彼は、極度の話下手なのだ。ずいぶんもったいぶって話すのだが、聞けるのは好きな色が「黒」ということくらい。しかし最後には、とっておきの秘密を語る。

Peil
ペイル〔ケンタウロス〕

雇われ騎士ペイル。ルーン大陸全土を傭兵として渡り歩いてきた彼は、スゴ腕の「ルーン大陸七武人」の話をしてくれる。そこで語られるのは確かに異才の人々ではあるが、彼が自信をもって語るほどは強くない気がする。話としてはおもしろいが。

Kokichi
コーキチ〔人間〕

コーキチが語るのは、空を飛ぶ夢に取りつかれた男の一生。少年時代の紙ヒコーキに始まり、クロックとの出会い、そして小型スチームエンジンの開発まで、半世紀に及ぶ実験の歴史が語られる。しかも、彼の夢にはまだまだ先があるらしい。

Bangard
バンガード〔ケンタウロス〕

用心棒騎士バンガード。バオの指導者コロンの命でシャイニング・フォースに加わったのだが、正直いってただの酔っぱらい。四六時中酒を飲んでおり、会話の内容もスケベオヤジの域を出ない。その緊張感のなさで、みんなを和ませているのか？

Zuika
ズイカ〔昆虫兵〕

寡黙な昆虫戦士ズイカ。眠りから覚めた彼の使命は、ナーシャを守ることのみ。そのため会話にはほとんど応じない。実際彼には記憶がなく、使命を終えたあとのことは自分でもわからないのだ。それはどこか、マックスと共通するものがある。

Yogurt
ヨーグルト〔？〕

ヨーグルトの会話は、「ニドネ！」や「アサプロ！」といった意味不明なものばかり。基本パターン以外に12種類も用意されているが、まったく戦闘の役に立たないこのヨーグルトのメッセージをすべて聞いた人こそ、真の勇者と呼べるだろう。

Gantz
ガンツ〔アルマジロ？〕

発明家クロック先生の弟子であるガンツからは、彼が身にまとう「スチームスーツ」の秘密を聞くことができる。正式名称を「重装蒸気動力鎧」というそのスーツは、ブレイズの魔法を動力源とし、最先端の科学技術によって作られた作品だという。

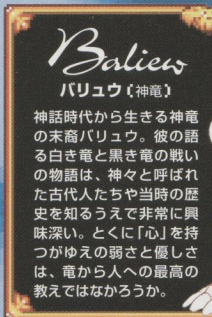
Domingo
ドミンゴ〔魔法生物〕

魔法生物であるドミンゴは、「ドミンゴ！」という言葉しか発することができない。しかし身ぶりによってさまざまな合図を送るのだ。ヨーグルトと比べると多少ましだが、言葉が通じないため、何を言いたいのかは最終的に想像するしかない。

Arnest
アーネスト〔ケンタウロス〕

復讐に燃える騎士アーネストは、仇であるバルバザークを倒したことにより、本来の自分を取り戻したようだ。彼が語るのは「ビラン博士の八宝物」と呼ばれる珍宝に関するもの。もともと王族の出であるだけに、知識や教養は相当深いのだろう。

Ryle
ライル〔ケンタウロス亜種〕

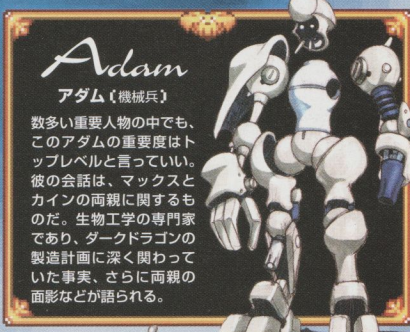
ガンツ同様、発明家クロックの弟子であるライル。彼からは、師であるクロックの発明品についての話が聞ける。しかし「天才と何とかは紙一重」とはよくいったもの。確かに発想はいいのだが、どの発明品も、結局役に立っていないような……。

Baliew
バリュウ〔神竜〕

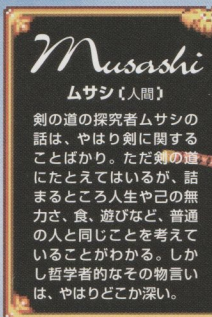
神話時代から生きる神竜の末裔バリュウ。彼の語る白き竜と黒き竜の戦いの物語は、神々と呼ばれた古代人たちや当時の歴史を知るうえで非常に興味深い。とくに「心」を持つがゆえの弱さと優しさは、竜から人への最高の教えではなかろうか。

Alef
アレフ〔フォックスリング〕

賢者と呼ばれるアレフが語るのは、意外にも純粋な修行者、魔法求道者としての生き様だ。見た目どおり彼女は獣人の一種で、バストークの西にある小さな森で生まれた。そんな彼女がどういう経緯で才能を開花させたかが、彼女の口から語られる。

Tohlass
トーラス〔ホビット〕

プロンプトの賢者トーラスからは、1000年にも及ぶプロンプトの歴史を聞くことができる。本作の世界観として非常に貴重なので、すべて聞いておこう。とくに城が地中にある理由や、前文明の遺産である機械類への彼らの認識などは興味深い。

Adam
アダム〔機械兵〕

数多い重要人物の中でも、このアダムの重要度はトップレベルと言っていい。彼の会話は、マックスとカインの両親に関するものだ。生物工学の専門家であり、ダークドラゴンの製造計画に深く関わっていた事実、さらに両親の面影などが語られる。

Musashi
ムサシ〔人間〕

剣の道の探究者ムサシの話は、やはり剣に関することばかり。ただ剣の道にたとえてはいるが、詰まるところ人生や己の無力さ、食、遊びなど、普通の人と同じことを考えていることがわかる。しかし哲学者的なその物言いは、やはりどこか深い。

Hanzou
ハンゾウ〔人間〕

忍びの達人ハンゾウの会話のタイトルは、ズバリ忍法。おもに忍術や戦法、忍び道具、そして忍びとしての心構えに関する話だ。なかでも興味深いのが「金王の術」。地中に眠る鉱石を探る術だが、ハンゾウの一族はこれで生計を立てているらしい。

2004年9月14日　初版発行

●発行人／浜村弘一　●編集人／野田稔　●編集長／坂本武郎
●副編集長／澄田雅範　●業務部／神田雅代
●印刷／共立印刷株式会社
●発行所／株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　電話 03-5433-7850（営業局）

●構成・執筆／松丸愛紀子　●デザイン／松本卓之
●編集・執筆／上大迫貴志（ファミ通書籍編集部）　●装丁＆デザイン監修／木村忠由（ファミ通書籍編集部）
●編集協力／伊藤昭太（ファミ通書籍編集部）　●校正／古川香苗・桝沢あずさ
●キャラクターデザイン／玉木美孝
●監修／下里陽一・大音師正江・上田浩士・高橋淳一郎（株式会社セガ）

●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承くださいませ。

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

ISBN4-7577-2014-9
●1192192
Printed in JAPAN

ISBN4-7577-2014-9

C0076 ¥1200E

エンターブレイン
定価 本体1200円 +税

SHINING FORCE FINAL COMPLETE GUIDE

シャイニング・フォース
黒き竜の復活 ファイナルコンプリートガイド
GAME BOY ADVANCE
ファミ通 責任編集
SHINING FORCE
FINAL COMPLETE GUIDE

SHINING FORCE FINAL COMPLETE GUIDE